N°133 Avril 2000 LE MENSUEL DES JEUX PC ET INTERNET

Gen4 PC CD-Rom

LE JEU DU MOIS

MESSIAH

Ange et démon à la fois

2 CD-ROM PC

SUR LES CD

Exclusif !

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Julie Strain vous présente un des jeux de l'été 2000

Mais aussi...

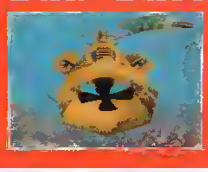
Shogun, Soldier of Fortune, Croc 2, Half-Life : Opposing Force, Superbike 2000, Starlancer, etc.

2e CD en page 66

CADEAU

1 GRAND JEU COMPLET

Sub Culture



Dans ce jeu d'action, d'aventure et de gestion, plongez dans des océans tourmentés.

29,50 F

Seulement ! 4,50 €

SOLUCES

The Sims

Final Fantasy VIII

ET AUSSI...

Obi Wan • Commandos 2 • Invictus • Motocross Madness 2 • Battlezone 2 • Croc 2 • Evolva • Rally Master • Soldier of Fortune • Superbike 2000

DOSSIER

Customisez vos quake-like préférés.

Découvrez la console X-Box de Microsoft.

Julie Strain incarne

Heavy Metal F.A.K.K. 2

Tout sur le jeu explosif basé sur le film et la BD

L 9338 - 133 - 29,50 F

COMPUTEC PRESSIMAGE

CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France

KINYO

Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport
en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE

PS 315 S — 6 Watts RMS
2x3 Watts + Sur...
229 Frs PSX • 249 Frs DC
Port Compris

PS 515 S — 10 Watts RMS
2x5 Watts + Sur...
289 Frs PSX • 309 Frs DC
Port Compris

PS 715 S — 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
359 Frs PSX • 379 Frs DC
Port Compris

Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux.

La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

CD SERVICE • 10, avenue Saint Simond • 73100 AIX-LES BAINS • Tél. : 04 79 61 04 50

Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'est affiliée à aucune marque, n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

16 Watts RMS

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris

EN BOIS

21 Watts RMS

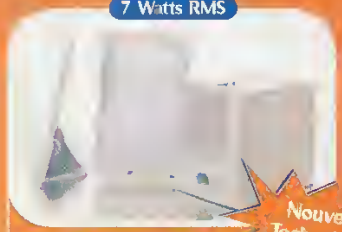
SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris

La puissance

30 Watts RMS

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

7 Watts RMS



Nouvelle Technologie

SW 201
Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS
299 Frs PSX • 319 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

10 Watts RMS

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre PC sur port USB

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX à votre DREAMCAST

229 Frs
Port Compris

www.startgames.com

Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC, 4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

		Quantité
PS 315 S PC*	209Frs	
PS 315 S PSX	229 Frs	
PS 315 S DC	249 Frs	
PS 515 S PC*	269 Frs	
PS 515 S PSX	289 Frs	
PS 515 S DC	309 Frs	
PS 71 S PC*	339 Frs	
PS 71 S PSX	359 Frs	
PS 71 S DC	379 Frs	
SA 4315 S PC*	459 Frs	
SA 4315 S PSX	479 Frs	
SA 4315 S DC	499 Frs	

		Quantité
SA 1031 PC*	429 Frs	
SA 1031 PSX	449 Frs	
SA 1031 DC	469 Frs	
SW 7352 PC*	379 Frs	
SW 7352 PSX	399 Frs	
SW 7352 DC	419 Frs	
SW 201 PC*	279 Frs	
SW 201 PSX	299 Frs	
SW 201 DC	319 Frs	
SW 210 C PC*	309 Frs	
SW 210 C PSX	329 Frs	
SW 210 C DC	349 Frs	

		Quantité
PC JOYDAPTER	229 Frs	
DC JOYDAPTER	229 Frs	
NEXUS 4 MB DC	259 Frs	
VIBREUR DC	139 Frs	
MODCHIPS DC	299 Frs	
JOYSTICK AVION PSX	199 Frs	
Total		

* LIVRÉES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Cheque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° _____ Valable jusqu'au _____

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Conformément à la loi Informatique et libertés (78-17 du 6 janvier 1978) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification sur les données vous concernant.

G4 PC 138

aAT® www.aatdirect.com

LES CONFIGURATIONS

BOWER

LAISSEZ VOUS TRANSPORTER PAR L'INNOVATION...

MAXI+ SERIE SPECIALE BOWER

Intel® PENTIUM® III

PC + PACK MICROSOFT 6 LOG 9 950 Fttc

Processeur Intel® Pentium® III 533 MHz (133MHz)
Boîtier ATX Moyenne tour (Alimentation 250W)
ASUS® P3V-4X (VIA AGP 4X, 133MHz, UDMA/66)
64Mo de mémoire (DIMM SDRAM à 133MHz)
Carte vidéo Creative Labs® Annihilator™ GeForce 256 (Support DirectX 7) AGP 4x 32Mo SDRAM
Lecteur de disquette 1,44Mo 3,5"
Disque dur 10 Go (7,200T UltraDMA/66)
Lect. DVD-Rom 4x ou 10x (Atapi)
Carte Modem 56k V90 PCI
Carte son Creative PCI Sound Blaster® Live! 1024
Haut-parleurs Actifs et blindés 140 Watts PMPO
Clavier AZERTY 105 touches (PS/2) / Souris 2 boutons (PS/2)
Manette de jeu Gamepad 8 boutons
Moniteur Philips 107E 17" (Digital 1280x1024/NE Pitch 0,24/0,25)
Logiciel Microsoft Windows 98 (2ème édition)

+ 6 Logiciels MICROSOFT Microsoft

Microsoft Combat
Flight Simulator
Microsoft Midtown Madness
Microsoft Motocross Madness
Microsoft Revenge of Arcade
Microsoft Close Combat
Microsoft Golf 99

+ Kit de connexion Internet Power Pass
+ Livre La Bible de l'utilisateur PC
Garantie : Unité centrale 1 an retour atelier, Pièces & Main d'œuvre Ecran 3 ans sur site

processeur Intel® Pentium® III 533 Mhz

533 Mhz 9 950 Fttc 8 250,41 Fht

1 537,58 Euro — 1 250,06 Euro

SOCIETE SERIE SPECIALE BOWER

Intel® PENTIUM® III

6 990 Fttc

Processeur Intel® Pentium® III 550 Mhz
Boîtier Micro ATX Mini tour (Alimentation 145W)
Carte mère Micro ATX SIS-620 (2 ports USB, 1 port série, 1 port //)
64 Mo de mémoire (DIMM SDRAM à 100MHz)
Contrôleur vidéo AGP 8 Mo partagé (intégré)
Lecteur de disquette 1,44 Mo 3,5"
Disque dur 15 Go (5,400T UltraDMA/66)
Lecteur de CD-ROM 40X (atapi)
Modem/fax 56k V90 (intégré)
Contrôleur Réseau 10/100 RJ-45 (intégré)
Contrôleur son 3D stéréo (intégré)
Haut-parleurs 3D stéréo Actifs et blindés 60 Watts PMPO
Clavier AZERTY 105 touches (PS/2)
Souris 2 boutons (PS/2)
Moniteur Philips 107E 17" (Digital 1280x1024/NE Pitch 0,24/0,25)
+ Logiciels
Microsoft Windows 98 (2ème édition)
Microsoft Works 4.5c
Pandas Antivirus
+ Livre La Bible de l'utilisateur PC

Garantie : Unité centrale 1 an retour atelier, Pièces & Main d'œuvre Ecran 3 ans sur site

processeur Intel® Pentium® III 550 Mhz

550 Mhz 6 990 Fttc 5 796,02 Fht

1 059,09 Euro — 878,18 Euro

aAT V.P.C. Tél. : 01 49 15 14 20 Fax : 01 49 15 14 30 aAT@fr.fm

www.aatdirect.com

SELECTION D'OFFRES MALIGNES

HEWLETT PACKARD

DeskJet 970Cxi

2 549 F

EPSON

Stylus Photo 750 Millennium Edition

1 790 F

AGFA Scanner 1212U

669 F

Retrouvez l'ensemble de nos offres sur notre site internet

www.aatdirect.com

Le moyen le plus sûr de trouver les meilleurs prix sur le net

iiyama

S902JT 19"

3 585 F

AGFA

ePhoto CL30

Zoom numérique X2

2 149 F

YAMAHA

YAMAHA CRW6424S-VK

1 895 F

TOUS NOS PRIX SONT TTC

Fermeture tous les lundis

LE RÉSEAU aAT — INTERNET : http://www.aatdirect.com — E-mail : aat@fr.fm

aAT	VPC (pas de vente sur place)	51-53, Chemin des Vignes - Z.I. les Vignes	93 000 Bobigny	Tél. : 01 49 15 14 32	Fax : 01 49 15 14 30
aAT	DIJON	6, Bd Clémenceau	21 000 Dijon	Tél. : 03 80 72 01 32	Fax : 03 80 72 02 03
aAT	LYON	22, Av. Jean Jaurès - Métro: Saxe-Gambetta	69 007 Lyon	Tél. : 04 78 58 53 58	Fax : 04 78 58 51 80
aAT	NANCY	72, Rue Raymond Poincarré	54 000 Nancy	Tél. : 03 83 94 09 64	Fax : 03 83 41 49 11
aAT	RENNES	105, Av. de Fréville	35 200 Rennes	Tél. : 02 99 41 91 11	Fax : 02 99 41 92 65
aAT	TOULOUSE	2, Av. d'Atlanta	31 200 Toulouse	Tél. : 05 61 61 60 88	Fax : 05 61 61 60 80

VENTE EN BOUTIQUE ET PAR CORRESPONDANCE DANS TOUTE LA FRANCE

MAGAZINE

1 **En couverture**
Julie Strain
Découvrez l'égérie de Heavy Metal... Un régal !

10 **Le CD-ROM**
Une vidéo de Heavy Metal F.A.K.K. 2 et plein de démos.

14 **Les News**
Pamela Anderson envahit les News. Mais elle n'est pas seule.

34 **Hors-sujet**
L'actualité « culturelle » selon la rédaction... Aïe aïe aïe !

138 **Hardware**
Tout sur le Dolby Digital et les nouveaux matériels.

169 **Abonnement**
Nos offres à prix réduits, également en p. 66, 98 et 171.

174 **Courrier des lecteurs**
Un vieil acariâtre répond aux lecteurs... le Teignard.

178 **Next**
C'était bien, mais ce sera encore mieux le mois prochain !

PREVIEWS

38 **Heavy Metal F.A.K.K. 2**
Du nouveau dans le petit monde du jeu action/aventure.

46 **Commandos 2**
Faire mieux que Commandos, impossible devez-vous vous dire.

54 **Crimson Skies**
De la simulation aérienne ? Non, du jeu d'arcade !

58 **Obi Wan**
Les premières infos exclusives sur le prochain jeu LucasArts.

62 **Praetorians**
Dans la veine de Shogun : Total War, ce jeu s'annonce grandiose.

64 **Motocross Madness 2**
Enfourchez à nouveau votre moto pour du fun à l'état brut.

Microsoft gamestock
Des news et des previews sur les jeux issus de la grande réunion ludique annuelle de Microsoft

68 **Starlancer**
Le Wing Commander nouveau est enfin arrivé.

72 **MechCommander 2**
Des combats stratégiques de robots de 80 mètres de haut.

SUJETS

74 **La guerre a commencé !**
PC vs consoles, qui gagnera ? Les premières infos sur la X-Box.

84 **Terreur en série**
La fascination des *serial killers* dans les jeux vidéo.

90 **Ton jeu à toi !**
Apprenez à installer *skins* et *maps* pour vos *quake-like*.

TESTS

100 **Messiah**
Voici enfin le bébé très attendu de David Perry : ange ou démon ?

108 **Evolva**
Le jeu inclassable du mois : menez des mutants à la victoire.

114 **Superbike 2000**
Une bonne simulation de gros vélomoteurs qui font vroum !

118 **Croc 2**
Un jeu de plates-formes plein de charme et très mignon.

122 **Invictus**
Un jeu de stratégie-rôle en Grèce antique ! Hercule, au pied !

128 **Grand Prix World**
Vous vous prenez pour Prost ? Alors gérez une écurie de F1 !

130 **Battlezone II**
Un jeu de stratégie temps réel grandeur nature avec des *aliens*.

134 **Rally Masters**
Un très bon jeu de rallye qui nous a beaucoup plu en réseau !

SOLUCES

146 **Les Sims**
Conduisez vos Sims en haut de l'échelle (sociale).

158 **Final Fantasy VIII**
Cette solution complète n'est pas du luxe vu la difficulté du jeu.

Édito

Deux poids, deux mesures.

Vous êtes parti sur la Lune ces derniers temps ? Non ? Alors vous avez sans doute entendu parler de la très médiatique sortie de la console PlayStation 2 au Japon. Console qui devrait d'ailleurs arriver en France aux alentours du mois de septembre. Bien entendu on se dit qu'en vrai fan (fortuné), on ne va tout de même pas attendre tout ce temps. On va mettre la main à la poche et l'acheter en « import » dans une boutique spécialisée... Eh ben là, peau de balle...

En effet, mes confrères de *Gen4 Consoles* m'ont appris que le parlement japonais avait voté il y a quelques mois une loi relative à l'exportation de technologies. Un des résultats est l'interdiction à l'exportation de consoles par des sociétés étrangères à leur fabrication. Ce qui a pour effet de garantir le monopole de la distribution au fabricant et ce, dans tous les pays.

Ben oui vous lisez bien : une loi faite pratiquement sur mesure pour les fabricants de consoles par un parlement national pour soutenir son industrie du jeu vidéo.

Les parlementaires de l'Empire du Soleil Levant seraient-ils moins obtus que les nôtres ? Le jeu vidéo est-il un sous-produit dont on devrait avoir honte ? Est-il moins « artistique » qu'un film alors qu'il comporte lui aussi un nombre important de créateurs dans sa réalisation ? Quand est-ce qu'on bouffe ? (Désolé j'ai faim). Bref, pourquoi, alors que le dynamisme des sociétés françaises de jeux vidéo est de plus en plus évident, fait-on aussi peu cas d'elles ?

Le monde du jeu vidéo réclame une T.V.A. plus basse sur ses produits depuis des années et on attend toujours... Des jeux moins chers sont autant dans l'intérêt des joueurs que celui des éditeurs...

Quand on sait que le cinéma français est le plus soutenu et le plus subventionné au monde, on croit rêver en apprenant qu'une baisse de la T.V.A. sur le jeu vidéo reste lettre morte depuis des années...

En tout cas, une chose est sûre. Si l'industrie française du jeu vidéo parvient à faire des étincelles dans les prochaines années, ce ne sera pas grâce à l'État et à ses représentants...

Olivier Canou

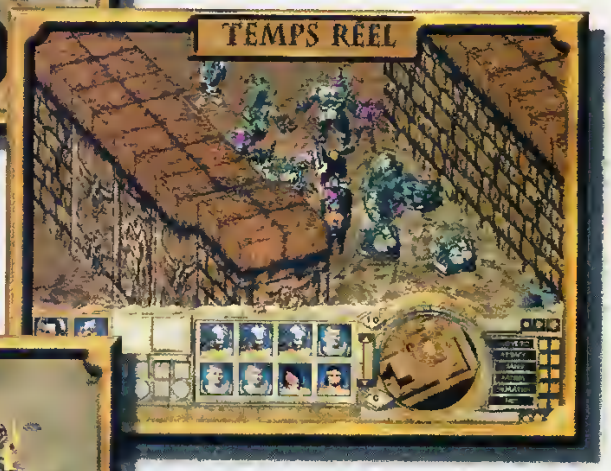
Les *serial killers* vont vous effrayer en p. 84

LES LÉGENDES S'ÉCRIVENT
AVEC LE SANG DES ENNEMIS.
ENTREZ DANS LA BATAILLE ET PLONGEZ AU CŒUR
D'UNE INTRIGUE MYTHIQUE OÙ VOS QUALITÉS DE STRATÈGE
SERONT VOS MEILLEURES ALLIÉES. ENRÔLEZ HERCULE, ELECTRE
ET LES HÉROS LES PLUS PUISSANTS DANS UNE EXTRAORDINAIRE
AVENTURE. DEVENEZ VOUS AUSSI UN HÉROS LÉGENDAIRE
ET GAGNEZ VOTRE PLACE AU SOMMET DE L'OLYMPE.
14+ Ans
PC CD ROM
DÉCONSEILLE aux moins de 12 ans
Virgin interactive
Interplay
Distribution exclusive Virgin Interactive - 233, rue de la Croix-Nivert 75015 PARIS - Tél. : 01 53 68 10 10 - Fax : 01 53 68 10 30

INVICTUS™

IN THE SHADOW OF OLYMPUS

DIX HÉROS DE LÉGENDE
ET DES FORMATIONS
MODULABLES
POUR PERFECTIONNER
VOTRE ÉQUIPE
DE GUERRIERS.



PARTEZ À LA CONQUÊTE
SUR INTERNET POUR
UNE EXPÉRIENCE ULTIME
DE COMBATS
EN TEMPS RÉEL.

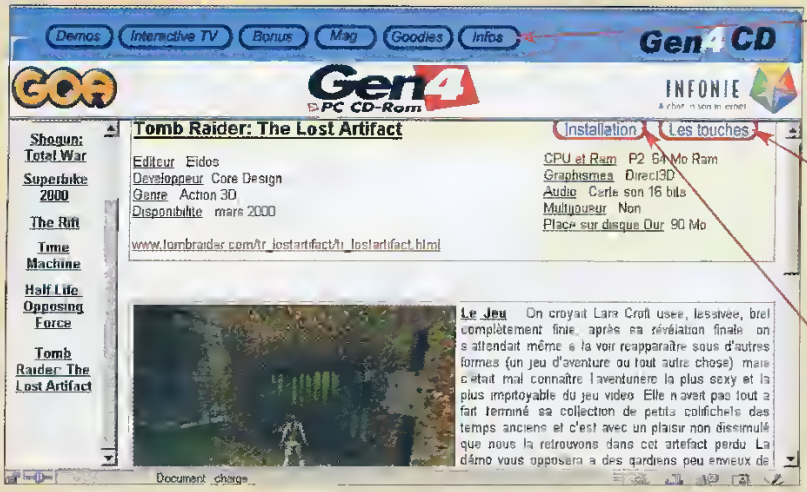
WWW.INTERPLAY.COM/INVICTUS

Invictus: In the Shadow of Olympus ©1999 Interplay Productions. Invictus, 14 Degrees East, the 14 Degrees East logo, Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Productions. Quicksilver and the Quicksilver logo are trademarks of Quicksilver Software Inc.
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved.

Gen4 CD n°133

L'interface

Voici l'écran de présentation sur lequel vous arriverez. En haut, six menus vous permettent d'accéder aux démos, aux vidéos (Interactive TV), aux utilitaires (Bonus), au mag (fonds d'écran ..), aux *goodies* (Half-Life) et à une page d'informations. Les titres Rogue Spear et Tournament donnent accès aux solutions des jeux. Les logos Infonie et Goa permettent de lancer les *kits* de connexion gratuits. À gauche apparaît la liste des démos jouables. Dans la fenêtre principale, sur la droite de l'écran, apparaissent les informations à propos des démos, vidéos, etc.



■ RUBRIQUES Ces boutons vous permettent d'accéder aux rubriques.

■ LES TOUCHES Ce bouton donne accès à un menu d'explication sur les touches nécessaires pour utiliser la démo.

■ INSTALLATION Ce bouton permet de lancer l'installation de la démo du jeu... *via* l'ouverture d'une fenêtre contenant le fichier à lancer.

Ce mois-ci, on ne pourra pas dire : « en avril ne te découvre pas d'un fil ». En effet, la chair est à l'honneur dans nos CD, avec en *guest star* la délicieuse Julie Strain. Et comme un bonheur ne vient jamais seul, des démos, des *patches*, des *goodies* et des vidéos sont également de la partie.

L'interface du Gen4 CD utilise les navigateurs Internet (Netscape ou Internet Explorer). Elle est encore (comme le mois dernier) optimisée pour les affichages 800 x 600. Mais rien ne vous empêche toutefois de parcourir notre Gen4 CD avec un affichage 1 024 x 768 ! Sinon, toujours pas de quoi s'énerver, il suffit de cliquer sur « gen4133.htm ». Après une page d'intro, vous arrivez sur les menus qui vous permettront de naviguer rapidement dans les rubriques de

■ LARA BIS Lara Croft est de retour (sans changer de tenue) dans une nouvelle aventure, baptisée The Lost Artifact, dont la démo est disponible sur notre CD-ROM !

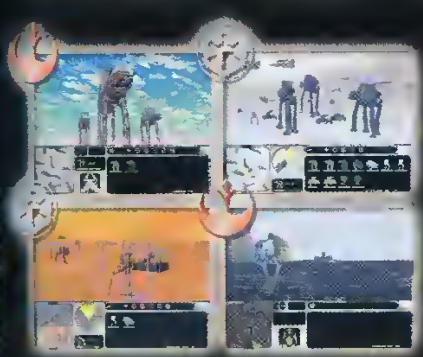
Ça ne marche pas ?

Le CD-ROM Gen4 CD a été contrôlé avec un programme antivirus récent. Aucun virus connu n'a été détecté. Bien que les programmes fournis soient testés sur plusieurs configurations standard, AUCUNE GARANTIE ne peut être apportée contre un dysfonctionnement éventuel, un *bug*, un quelconque dommage matériel, une perte de données ou une perte d'exploitation qui pourrait survenir. Pendant 30 jours, nous nous engageons à remplacer tout CD physiquement endommagé. Il est impératif de demander un numéro de retour pour toute demande d'échange CD-ROM physiquement endommagé au 0825 810 815 (0,99 F/mn) ou pour Paris et l'étranger le 33 (0) 1 49 88 32 31. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Si un CD-ROM ne fonctionne pas, essayez aussi de copier les démos du CD vers votre disque dur et de les installer à partir de ce dernier. Si ça ne marche toujours pas, ne le retournez pas mais téléphonez d'abord au 01 49 88 67 98 pour obtenir un numéro de retour. Sans cette démarche préalable, aucun échange ne sera effectué.

■ BLEU COMME L'ENFER Sous l'eau, les tortues sont vraiment géantes et les poissons crachent de l'électricité... C'est ça, Subculture !

STAR WARS™
FORCE COMMANDER™

PLONGEZ AU CŒUR DE LA BATAILLE !

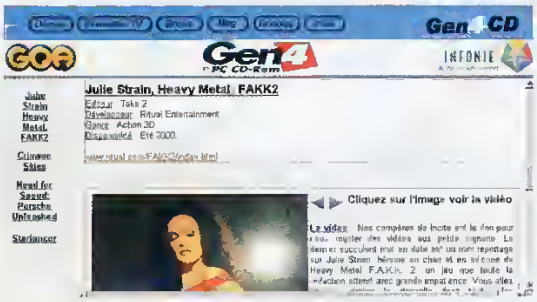


Vous vous croyez capable de prendre le commandement d'un bataillon de TX-TX ? Ou bien de défendre la forteresse des rebelles sur Hoth ?
Alors prouvez-le dans **Star Wars : Force Commander**, *un jeu de stratégie militaire en temps réel. Au fil du scénario, conduisez les forces militaires de l'Empire ou de l'Alliance à la victoire.*
Le décor ? Un champ de bataille et des véhicules en 3D ultraréalistes.
Votre mission ? Écraser vos ennemis et remporter la victoire finale. La guerre est déclarée. Aurez-vous la **Force** *du* **Commander** *?*

www.mcm.net

LUCAS ARTS

© Lucasfilm Ltd. & ™ All rights reserved. Utilisation soumise à autorisation.



■ **COMME AU CINÉMA** Ce mois-ci, retrouvez pas moins de quatre vidéos, dont celle de Julie Strain, la star de Heavy Metal F.A.K.K. 2 !

notre CD. Lorsque vous cliquez sur le bouton « Installation », cela ouvre à l'écran une fenêtre avec la liste des fichiers, dont celui de lancement de l'installation de la démo (cf. encadré « L'interface »).

Si vous n'avez pas installé sur votre disque dur certains outils/applications indispensables (Winzip, Media Player, DirectX), nous vous conseillons de commencer par la rubrique Bonus pour combler cette lacune. Dernier rappel pour les nouveaux venus, les démos sont toutes jouables et permettent donc de découvrir un petit morceau des jeux, tandis que les vidéos, par définition, sont des présentations non interactives, des genres de bandes-annonces en quelque sorte.

Déjà le Gen4 CD 133 !

Dans la rubrique Démos, nous vous proposons les tout derniers jeux, à peine sortis ou sur le point d'arriver dans les bacs. Le gentil croco de Croc 2, les méchants voyous de Soldier of Fortune, les *seppuku* de Shogun : Total War, les pétarades de Superbike 2000, les constellations de The Rift, les marmottes de Time Machine, les *aliens* de Half-Life : Opposing Force et le short moulant de Tomb Raider : The Lost Artifact vont vous détendre pendant de très longues heures de jeu. Les menus en haut de l'écran permettent d'accéder aux autres rubriques, à savoir Interactive TV, avec des vidéos de Need For Speed : Porsche Unleashed, Starlancer, Crimson Skies et bien entendu notre vidéo exclusive de Julie Strain, l'incarnation sublime et excitante de l'héroïne de Heavy Metal : F.A.K.K. 2. La rubrique Bonus, elle, vous permet d'installer les outils indispensables, la rubrique Mag vous offre les dernières *news* sur Allegiance, le nouveau jeu on-*line* de Microsoft, les mods, ces étranges fichiers qui vous changent complètement un jeu, le PowerPlay, ou l'avenir du Net, des *news* en vrac et le Gamestock 2000. Enfin, les kits de connexion Infonie et Goa sont aussi du lot.

On vous offre également le meilleur des *goodies* de The Sims, ce jeu fabuleux d'Electronic Arts dans lequel vous dirigez une famille entière dans ses tracas quotidiens. Encore ce mois-ci, le CD est bourré à craquer ! ■

GEN4 CD

Démos jouables
- Croc 2
- Soldier of Fortune
- Shogun : Total War
- Superbike 2000
- The Rift
- Time Machine
- Half-Life : Opposing Force
- Tomb Raider : The Lost Artifact

Vidéos
- Julie Strain Heavy Metal : F A K K. 2
- Crimson Skies
- Need For Speed : Porsche Unleashed
- Starlancer

News
- Allegiance
- Les *mods*
- PowerPlay
- *News* en vrac
- GameStock 2000

Cadeaux
- Tout pour The Sims ! Murs, sols, *skins*, meubles, etc

Bonus
- Kit connexion Infonie
- Kit connexion Goa
- DirectX 7.0
- AVP (*shareware*)
- MediaPlayer
- Winzip 7.0 (*shareware*)

■ **METAL ?** Retrouvez cette créature de rêve dans la vidéo exclusive de notre rubrique Interactive TV. Pas de doute, Heavy Metal s'annonce plutôt... alléchant !

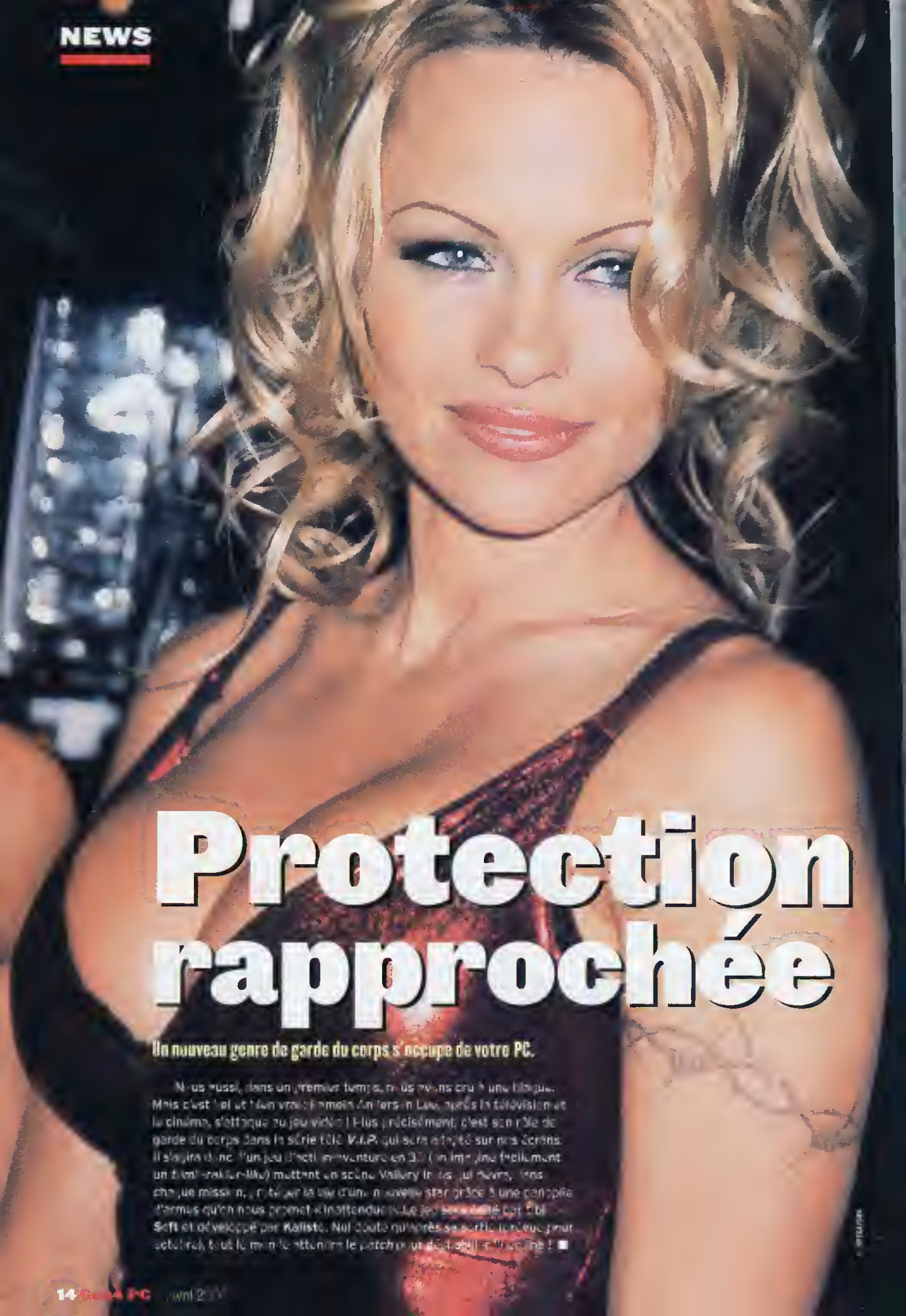
Jeu complet

Avril c'est un peu le mois des poissons, il est donc tout à fait normal que nous vous offrions Subculture, un jeu de sous-marins, sur notre deuxième CD, le CD Bonus Free. Pour l'installer, c'est tout simple, cliquez sur le fichier « Autorun.exe » (celui dont l'icône ressemble à une sorte de chien) et suivez les instructions à l'écran. Ensuite, vous pourrez tout à loisir exploser les poissons, faire du commerce, vous lancer dans des missions périlleuses, tout cela dans une eau bleue et limpide (même si l'on retrouve de nombreux déchets...). Un jeu d'action et de gestion bien agréable, en somme, et qui vous rappellera vos vacances à Corfou. C'est *cool*, non ?

CD Bonus

Le deuxième CD offre non seulement un *kit* de connexion pour accéder à Internet gratuitement (Free) mais aussi un jeu complet : Subculture. Pour plus d'information sur ce jeu, reportez-vous à l'encadré « Jeu complet » ou bien ouvrez le fichier « lisezmoi.txt » (ou « liesmich.txt » si vous préférez lire de l'allemand, c'est à vous de voir). Quoiqu'il en soit, voilà de quoi vous faire passer de longues et agréables heures à quelques lieues sous les mers.

Auchan
La sélection officielle
des meilleurs jeux PC de l'année
Meilleur jeu de stratégie
Jeu de l'année
Meilleur jeu de sport
Meilleur jeu de rôle / aventure
Meilleur simulation
Prix spécial Jeu en réseau
Prix spécial Rédaction Gen4 PC
LA VIE AUCHAN
GEN4 d'or
Tél : 01 49 88 65 65



Protection rapprochée

Un nouveau genre de garde du corps s'occupe de votre PC.

Nous aussi, dans un premier temps, nous avons cru à une blague. Mais c'est bel et bien vrai : Pamela Anderson Lee, après la télévision et le cinéma, s'attaque au jeu vidéo ! Plus précisément, c'est son rôle de garde du corps dans la série télé *V.I.P.* qui sera adapté sur nos écrans. Il s'agira donc d'un jeu d'action-aventure en 3D (on imagine facilement un *tomb-raider-like*) mettant en scène Vallery Irons qui devra, dans chaque mission, protéger la vie d'une nouvelle star grâce à une panoplie d'armes qu'on nous promet « inattendue ». Le jeu sera édité par Bibi Soft et développé par Kaliste. Nul doute qu'après sa sortie (prévue pour octobre), tout le monde attendra le *patch* pour déshabiller la scène ! ■

■ COMPAGNONS Les sept héros disposeront d'aptitudes au combat différentes.

Un jeu pas très clair...

Pyro Studios, développeur de Commandos, s'ouvre à de nouveaux horizons.

Souvenez-vous de la période bénie où nos amis inquisiteurs veillaient à la santé mentale de la communauté. C'est en plein milieu de cette période éclairée par l'obscurantisme, en 1622 pour être précis, que se dérouleront les aventures de Michel de Compiègne. Venu enquêter sur l'assassinat mystérieux de son oncle, ce jeune guerrier se retrouvera pris dans les méandres nébuleux d'un complot politico-religieux qui le mènera en France, en Égypte, en Angleterre et en Italie. Si l'aspect graphique n'est pas sans rappeler celui de L.B.A. 2 (en beaucoup plus beau), le principe de jeu sera lui totalement inédit. Heart of Stone mélangera ainsi des phases d'aventure et de combats impliquant trois héros et cinq ou six adversaires. Ceux-ci se dirigeront en temps réel et nous offriront la possibilité d'exécuter des actions coordonnées (un perso maîtrise un adversaire pendant que l'autre le frappe, par exemple). Un principe innovant mais qu'on attend d'essayer, d'ici 18 mois (quand même !). ■

■ AIR DE FAMILLE Proposant de magnitiques jeux d'ombres et de lumières, Heart of Stone rappelle L.B.A. 2.

La fin d'une vie ?

Les nouvelles technologies de communication menaceraient-elles notre vie sociale ?

Une récente étude menee aux États-Unis sur 4 113 personnes tendrait à démontrer que trop de temps passé sur le Net nous déconnecterait de la vie réelle. C'est tout du moins la conclusion des organisateurs qui paraît, somme toute, assez discutable (un expert extérieur pense même que les résultats sont faussés par l'échantillon de personnes choisies et la trop courte durée de l'expérience). Sur les « cobayes » qui se sont vu installer gratuitement un accès à Internet (ainsi que d'autres fonctions *on-line*), un tiers ont avoué se connecter cinq heures ou plus. Sur ce tiers, 13 % ont passé moins de temps avec leur famille et leurs amis, 26 % leur ont moins téléphoné et 8 % ont diminué leurs sorties. 8 % d'un tiers de 4113 personnes, soit seulement 110 personnes ! Sans compter que la plupart des surfeurs ont augmenté le nombre de courriers électroniques échangés... Un professeur en psychologie estime d'ailleurs que ce remplacement des contacts physiques par des échanges électroniques est une dynamique dangereuse... Il aurait pu être pris au sérieux s'il n'avait pas ajouté qu'Internet, en incitant les surfeurs à rechercher des gens qui leur ressemblent, les rendait moins tolérants. ■

Chaud et Froid

Des infos courtes et intéressantes, des dépêches de dernière minute que nous n'avons pas eu le temps de developper... Faites le plein d'informations !

100°C BRÛLANT

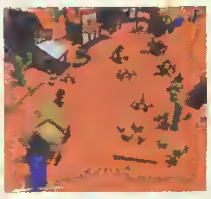
CHAUD

FROID

0°C GLACÉ

■ Encore Verant !
Alors que le jeu *on-line* dans l'univers de Star Wars n'a toujours pas été confirmé, Activision a annoncé le développement d'un jeu de la sorte dans l'univers de Star Trek (toujours chez Verant Interactive)

■ Cavedog for never
Cavedog, à l'origine de Total Annihilation, a fermé. Néanmoins, Bruno Bonnell (patron d'Infogrames qui a récemment racheté GT Interactive dont dépendait Cavedog) a annoncé que les développements de l'extension pour Total Annihilation et Good & Evil ne sont pas annulés



■ Travail d'équipe
L'extension Multijoueur de Swat 3 a été repoussée à fin août. On sait d'ores et déjà qu'elle sera téléchargeable gratuitement sur le Net

■ Ici Britania !
Initiative originale de la part d'Origin qui diffuse chaque jour un bulletin d'informations sur Britania, l'univers de son jeu en ligne : Ultima Online (http ://town.uo.com/uo_bnn.html)

■ RUMEUR :
Vos lettres et coups de fil en témoignent, vous êtes nombreux à avoir reçu, comme nous, un *mail* extrêmement inquiétant selon lequel « *la CNIL autorise l'Agence de protection logiciel (association d'éditeurs) à utiliser les fichiers des abonnés Internet afin de procéder à des contrôles de validité des applications utilisées sur les machines des particuliers et (...) AOL, Wanadoo et Compuserve ont communiqué leurs fichiers abonnés* ». But du jeu : aller espionner nos disques durs pour vérifier si nous ne sommes pas d'affreux pirates ! À l'aide, Big Brother attaque !

■ NOUS DISONS :
Cette rumeur, qui s'amplifie a un point tel que la CNIL a émis un nouveau démenti, date déjà de plus d'un an et elle est à peu près aussi fondée que celle des élevages d'enfants donnés en pâture aux extraterrestres sous l'aéroport de Denver (quoique...) Comment imaginer que la CNIL, dont le rôle est précisément de protéger nos vies privées donnerait une telle autorisation à un organisme privé qui plus est ? Alors que, par exemple, même les gendarmes n'ont pas le droit d'espionner nos disques durs pour y repérer d'éventuelles images pédophiles. Une telle mesure, qui équivaudrait à mettre la France entière sous écoute téléphonique, serait totalement illégale, et un organisme qui s'en prévaudrait pour attaquer des pirates en justice risquerait une condamnation beaucoup plus lourde que ceux qu'il accuserait.

Putain de camion !

Connaissez-vous la terrible histoire de Pat le chien ?

C'est le chien qui promène dans la rue et se dit : ne t'énerve pas, Pat ! Sauf qu'un camion passait et a pris le chien ? C'est Hard Truck 2 qui nous a rappelé cette excellente blague puisqu'il s'agit d'une simulation de routiers américains. Au volant de ces énormes *trucks* (ah ! ah ! ah !) vous pourrez améliorer ou chromer votre engin (en fonction de vos finances) [illegible] vous allez transporter vos marchandises de ville en ville. Le temps que vous mettrez pour livrer votre destination influera sur l'argent que vous encaisserez. En plus des difficultés on trouve des contraintes dimensionnelles [illegible] une circulation parfois dense. Il [illegible] nécessaire de trouver des raccourcis, les tentatives de braquages de la mafia (qui utilise quand même ses mains !), la concurrence d'autres conducteurs de camion et l'intervention de la police (voitures et hélicoptères). Hard Truck 2 va donc surfer sur la vague de Midtown Madness, ce qui n'est pas pour nous déplaire... ■

E.T. rentrer maison

Un nouvel exode interplanétaire en préparation.

Le premier *add-on* pour Homeworld, petite merveille qui a su révolutionner le genre stratégie temps réel en lui apportant une véritable troisième dimension, arrive enfin. **Cataclysm** se déroulera un siècle après le précédent *opus*, dans le secteur isolé de Kiith. Ce peuple opprimé entrera en contact avec une entité extraterrestre nommée la Bête qui utilise une technologie organique pour asservir les autres espèces. L'intrigue retracera les événements qui suivront cette rencontre. Or, entre ceux qui désirent détruire cette créature, ceux qui pensent qu'elle leur permettra de se venger de leurs persécuteurs et des pirates qui espèrent l'exploiter, les choses risquent d'être mouvementées. De nouveaux vaisseaux (une vingtaine), une interface améliorée (avec notamment des points de passage) et 18 missions se ligueront pour vous empêcher de bronzer cet été. ■

■ UN PEU FROID ! Les premiers vaisseaux dévoilés sont originaux mais conventionnels. Le *look* organique devrait changer les choses.

Allez-vous téléphoner demain avec le téléphone d'hier ?

Une exclusivité du Forfait Ultymo : votre téléphone est renouvelé régulièrement et gratuitement.

Tous les ans, tous les 18 mois ou tous les 24 mois au plus tard, en fonction de vos consommations, Bouygues Telecom vous offre un nouveau telephone Son Digital Haute Resolution[1]. Parce que la technologie evolue, Bouygues Telecom s'engage a vous en faire profiter. Comme ça, vous ne telephonerez jamais demain avec le telephone d'hier. Pour en savoir plus, consultez votre point de vente Bouygues Telecom ou appelez le N°Azur 0 801 630 100.

Offre Découverte
des Forfaits Ultymo :
175 F = 4 H
pendant les 3 premiers mois [2]

www.bouyguestelecom.fr

Bouygues Telecom
Vous avez demandé la lune ?
Ne quittez pas.

(1) Frequence de renouvellement selon le montant de vos consommations et au plus tard tous les 2 ans. Pour en beneficier il vous suffit de reconduire votre Forfait pour 18 ou 24 mois. Vous conservez l'ancien telephone. Voir Conditions Particulieres du programme Idylo et le bareme d'acquisition des points dans les Prix Publics Bouygues Telecom en vigueur. (2) Offre valable pour toute souscription d'un Forfait Ultymo de 12 mois. Vous beneficiez pendant 3 mois d'un Forfait Ultymo 4H au prix d'un Forfait Ultymo 2H. Au bout des 3 mois, vous pouvez opter pour un autre Forfait Ultymo. A defaut, vous conservez votre Forfait 4H. Voir conditions en magasin.

Les conquérants de la lumière

Seul dans le noir, peut-être, mais avec une lampe torche !

Quelques informations ont filtré de Darkworks, la société de développement chargée de Alone in the Dark IV, l'une des suites les plus attendues de cette année. Le retour aux sources du premier opus dont il est question depuis le début du développement se traduira par la présence en toile de fond d'un scénario mêlant horreur et fantastique. Edward Carnby, le détective de l'étrange, [illegible] sur Shadow Island pour y reprendre l'enquête de son meilleur ami, mystérieusement [illegible]. Seuls les personnages seront en 3D, les développeurs ayant décidé de peindre les décors en précalculé afin de pouvoir attirer l'attention du joueur sur certains éléments importants. Mais le point fort de ce quatrième volet sera sans aucun doute la gestion de l'éclairage en temps réel. Et si vous aurez la possibilité d'allumer la lumière dans certaines pièces, mieux vaudra pour vous [illegible] torche (il [illegible] le stress procuré par l'exploration [illegible] également ! ■

■ **J'AI PEUR !** À n'en pas douter, Alone in the Dark IV sera à jouer dans le noir.

À l'abordage !

Les pirates face aux institutions américaines.

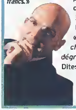
Même Bill Gates, Scully et Mulder ne sont plus à l'abri des assauts des pirates en tout genre ! Après des sites commerciaux tels qu'Amazon.com ou des moteurs de recherche tels que Yahoo !, ce sont deux des principaux piliers de l'Amérique qui ont été attaqués fin février. Le site du F.B.I. a ainsi été inaccessible pendant plus de trois heures, alors que Microsoft a semble-t-il été sauvé de la panne par ses dispositifs de protection. Le *modus operandi* est simple : envoyer une énorme quantité de données vers un site, qui se trouve dans l'impossibilité de les traiter et se bloque complètement. Selon Deborah Weierman, porte-parole du F.B.I., le déclenchement de cette attaque n'est pas une surprise. Le F.B.I. étant chargé de l'enquête sur les attaques contre les sites commerciaux, une « petite guerre » a été déclarée à l'agence par les *hackers*. ■

Mots croisés

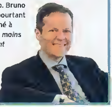
Le débat sur le prix des jeux vidéo relancé au Milia 2000.

À l'occasion du Milia 2000 qui s'est déroulé à Cannes du 15 au 18 février, Bruno Bonnell, P.-D.G. d'Infogrames (seconde société mondiale d'édition de jeux vidéo en terme de chiffre d'affaires) a annoncé que « *dans un futur proche, le prix des jeux devrait baisser pour qu'ils soient accessibles au plus grand nombre* ». Mais si cette baisse des prix devrait rendre les jeux vidéo « grand public », elle devrait également, selon lui, réduire le problème du piratage. À la suite de ses déclarations plutôt encourageantes, un autre grand patron français, celui d'Ubi Soft, a réagi auprès de nos confrères de Gamespot France. Pour Yves Guillemot, cette baisse des prix ferait effectivement diminuer le piratage mais celui-ci ne manque pas de préciser que « *malgré le piratage, la croissance du marché reste extrêmement importante* » et que « *plus on peut vendre cher un jeu, plus on peut investir dessus pour obtenir un bon niveau de qualité* ». Du coup, il n'envisage pas, dans un futur proche, que le prix des jeux vidéo se rapproche de celui des CD audio. Bruno Bonnell encourage pourtant les acteurs du marché à « *produire des titres moins chers sans pour autant dégrader leur qualité* ». Dites messieurs, vous pourriez peut-être en discuter ensemble ? ■

■ **BRUNO BONNELL**
« Je pense qu'il y aura une pression du marché à Noël prochain qui fera tomber les jeux sur PC en dessous de la barre des 200 francs. »



■ **YVES GUILLEMOT**
« Plus on peut vendre cher un jeu, plus on peut investir dessus pour obtenir un bon niveau de qualité. »



64 Mo de mémoire, 2 processeurs...

GRAPHICS BY rage 128 PRO

Exigez le

MAXimum !

64 Mo de mémoire et 2 processeurs ATI RAGE 128 PRO montés en parallèle procurent à la RAGE FURY MAXX une puissance 3D incroyable qui en fait la carte ultime de tous les passionnés de jeux !

Le processeur ATI RAGE 128 PRO associé à la puce vidéo ATI RAGE THEATER fournissent à la carte RAGE FURY PRO VIVO (Vidéo In / Vidéo Out) le meilleur de la puissance 3D et la polyvalence de la vidéo !

- Processeur 3D, 2D et vidéo ATI RAGE 128 PRO
- AGP 4X (compatible AGP 2X)
- 32 Mo SGRAM DAC 300MHz
- Support câblé des DirectX Texture Compression
- Décompression DVD MPEG-2 100% matérielle
- Acquisition de séquences vidéo (RAGE THEATER)
- Sortie TV (RAGE THEATER)

THE POWER OF SPEED

www.ati.com

Photos non contractuelles

■ SAINTE 3D
Les jeux exploiteront pleinement les décors en 3D du film.

Voyageurs du Mézozoïque

Disney s'apprête à nous renvoyer 150 millions d'années dans le passé.

Certains trouvent les films Disney régressifs, mais là, on va vraiment retourner très loin en arrière ! Pour accompagner la sortie de ***Dinosaure***, son prochain long métrage (en images de synthèse), le géant du dessin animé s'est associé à Ubi Soft pour produire toute une gamme de jeux basés sur son environnement. Comme le film, les jeux (prévus sur PC comme sur toutes les consoles nouvelle génération) tourneront autour de la saga d'Aladar, jeune iguanodon doté de la parole (comme tous ses collègues d'ailleurs) au destin exceptionnel (le premier qui rigole sort de la salle !). Les dinosaures sont décidément à la mode ces derniers temps (n'oublions pas que le prochain jeu de Sid Meier, créateur de Civilization, les mettra également en scène) et nul doute que les porte-monnaie des parents vont encore souffrir à Noël ! ■

SITE DU MOIS

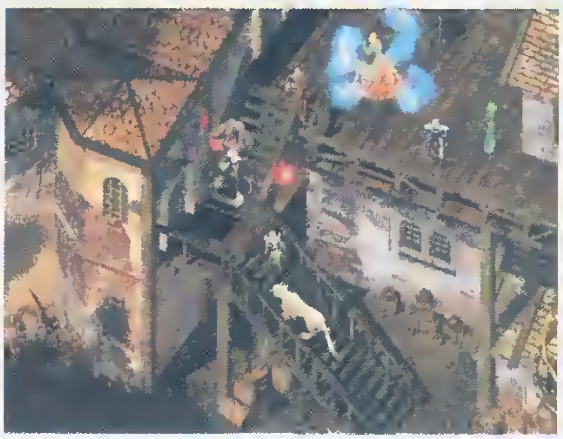
www.thesims.com/fr/

Les habitués des jeux sur PC savent que l'éditeur Electronic Arts apporte toujours un soin particulier au suivi Internet de ses productions. Réputation une fois de plus confirmée avec le site officiel des Sims, particulièrement convivial et réussi. S'il n'est pas un chef-d'œuvre de *design*, il a l'avantage d'être remis à jour chaque semaine (le simdi, jour des Sims). Vous y trouverez donc régulièrement de nouveaux *packs* en téléchargement (nouveaux objets, nouveaux personnages, costumes, musiques en MP3, etc.), ainsi que des petits films sur la vie de telle ou telle famille de Sims, des astuces pour créer vos propres Sims et bien d'autres clins d'œil amusants. Surtout, au moment où vous lirez ces lignes, il devrait être possible dans le forum d'échanger ses Sims avec d'autres joueurs, vous permettant ainsi d'offrir de nouveaux voisins (et donc de nouvelles rencontres) à vos petits bonshommes adorés. Qui a dit que la vie de quartier était morte ? ■

Réservé à la presse

BioWare dévoile à la presse de nouvelles informations sur Baldur's Gate II.

C'est sur un site auquel vous n'avez pas accès (tout du moins pas légalement accès) que de nouvelles informations et de nouvelles captures d'écran ont été dévoilées sur Baldur's Gate II : Shadows of Amn. On y apprend que cette suite sera optimisée pour fonctionner en 800 x 600 mais qu'elle supportera toutes les résolutions de votre carte graphique (pourquoi pas du 1600 x 1200, par exemple). Utilisant la technologie OpenGL, les effets graphiques des sorts seront extrêmement travaillés. Plus une confirmation qu'un scoop par rapport à notre article du mois de janvier, on apprend surtout que 20 nouvelles sous-classes (spécialisant encore plus votre personnage), une nouvelle race (demi-Orc) ainsi que de nouveaux talents seront implémentés. Le nombre de monstres que vous affronterez sera multiplié par deux et on comptera parmi les nouveaux arrivants des vampires et des cyclopes. Allez, on se retrouve le mois prochain pour un nouveau flash d'informations sur Baldur's Gate II. ■



■ LA SURPOPULATION GUETTE Avec le nombre de monstres qui a doublé, les écrans de jeu sont extrêmement peuplés.

La carte la plus puissante pour vos jeux n'est pas une carte graphique

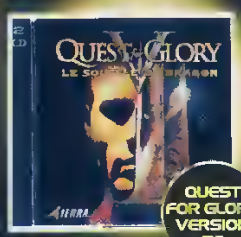
DES EFFETS STUPEFIANTS

Sur Mac comme sur PC, la carte BP vous permet d'obtenir les jeux les plus impressionnants pour seulement 10 Points + 30 F

Avec votre carte BP, tout est simple : quand vous faites le plein, vous cumulez des points* à échanger contre les CD-ROM de votre choix ou les cadeaux de la collection BP compatibles avec vos envies.

*10 litres de carburant = 1 point (dont GPL). 1 litre de lubrifiant = 2 points. Règlement disponible dans les stations-service participant à l'opération. Renseignez-vous dans votre station-service BP car d'autres titres peuvent être disponibles.

DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA 99 VERSION PC/MAC



QUEST FOR GLORY VERSION PC

VIPER RACING VERSION PC

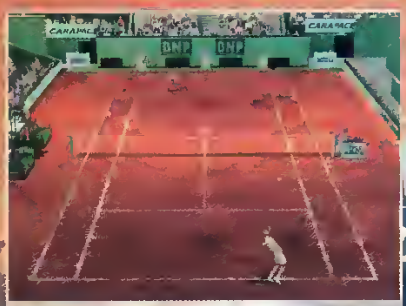
AND ROUTE FRANCE 2000 VERSION PC

SAISISSANT. La carte BP est gratuite.

Pour l'obtenir, programmez vite votre passage dans l'une de nos stations-service participant à l'opération.

Balles neuves !

Enfin vous pourrez une simulation de tennis à la hauteur du Grand Chelem.



■ **SERVICE GAGNANT** Roland Garros 2000 aspire à un réalisme sans précédent.

Les beaux jours reviennent et avec eux, le tournoi de Roland Garros ! Roland Garros 2000, adaptation officielle des Internationaux de France sur PC, ne pouvait pas tarder. Elle devrait même sortir pour le début du tournoi, le 27 mai et nous avons déjà pu l'admirer en avant-première. Prévue pour tourner sur des ordinateurs modestes, elle offre tout de même de très beaux graphismes, et surtout des joueurs aux mouvements d'un grand réalisme. Si, pour des questions de droits, aucun joueur n'est sous licence, chaque personnage aura sa spécialité (coup droit, volée, service, etc.), spécialités qui influeront réellement sur le déroulement du jeu. La vitesse de la balle est d'un réalisme sans doute jamais atteint (il y a heureusement trois niveaux de difficulté) et l'interface est intuitive à souhait. Perspective et changements de lumière sont gérés et, côté bonus, le CD contiendra une encyclopédie complète de Roland Garros. On pourra bien sûr changer de surface en disputant les trois autres tournois du Grand Chelem. Et je ne vous ai même pas encore annoncé la meilleure nouvelle : grâce à Roland Garros 2000, on pourra remporter « le plus prestigieux tournoi du monde » sans mettre de terre battue sur ses chaussures ! C'est quand même chouette les jeux vidéo ! ■

Tueurs sur Toile

Les tueurs à gages s'affichent sur Internet.

Quand on nous parle de la nouvelle économie, dans laquelle tout pourra s'acheter et se vendre sur Internet, ce n'est pas de la blague. Ainsi, en Corée du Sud, un site propose très sérieusement des « contrats » pouvant être exécutés sur place, au Japon ou aux États-Unis, consistant à éliminer toute personne qui a eu le malheur de déplaire aux clients potentiels. La police coréenne ne sait pas encore s'il s'agit ou non d'un canular, mais depuis que la presse s'en est fait écho, des dizaines de personnes ont visité le site. Site hébergé par la société Tripod, liée à Lycos, qui refuse de livrer des informations sur ses clients (on croit rêver là !). Non, n'insistez pas, on ne vous donnera pas l'adresse ! ■

Bâton de berger

Prenez les commandes d'une armée... de moutons !

Sur PC, nous avons déjà simulé pas mal de choses, mais un troupeau de moutons, fallait oser ! La sortie de Sheep, quelque peu retardée par la mise au point de « l'inintelligence artificielle » des moutons, est désormais prévue pour cet automne. Le but du jeu ? Rapatrier des moutons d'origine extraterrestre sur leur planète natale, en évitant bien sûr toutes sortes de dangers accentués par la bêtise crasse de ces animaux frisés. Il faudra donc leur éviter d'être transformés en ragoût, dévorés par des requins, ou de danser jusqu'à mourir d'épuisement dans le night club de *Pulp Fiction* ! On traversera des usines de jouets, des châteaux hantés et même le *Titanic*, le tout dans une esthétique manga assez délirante. ■

■ **BÉÉÉÉÊH !** Vos amis ne se déplaceront qu'en groupe.

A chacun son Internet

INFONIE CLIC 0,25F la minute

La formule dédiée aux internautes occasionnels

* 0,25 FTTC / minute, accès Internet illimité + communications téléphoniques comprises.

INFONIE TOP 99F 20H

La formule idéale des internautes réguliers

* 99 FTTC / mois = accès Internet illimité + 20 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire.

INFONIE TOP 189F 40H

La formule des surfers passionnés

* 189 FTTC / mois = accès Internet illimité + 40 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire.

Pour toute information *
0,99 FTTC/mn
Indigo 0 825 825 825

www.infonie.com

INFONIE
A chacun son Internet

OFFRE SPÉCIALE NOUVEAUX ABONNÉS SUR LE CD-ROM DE CE MAGAZINE

Jusqu'à 12 h d'Internet totalement gratuites offertes sous forme de réduction de prix de votre formule.*

*En souscrivant avant le 31/12/2000, vous pourrez profiter d'une réduction de prix équivalente à 2, 6 ou 12 heures d'Internet totalement gratuites (accès Internet + communications téléphoniques) suivant la formule choisie. Réduction valable le premier mois d'abonnement. Offre limitée à un abonnement par foyer (même nom, même adresse). Offre non cumulable, valable en France Metropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

Pas de pitié pour Mad Max

La violence urbaine va atteindre de nouveaux sommets avec le nouveau jeu de Digital Anvil.

■ **ASPHALT JUNGLE** Loose Cannon se situera dans un univers urbain très réaliste.

Microsoft gamestock

Les amateurs de *road movies* vont vibrer ! Dans **Loose Cannon** (distribué par Microsoft), ils vont pouvoir se glisser dans la peau d'Ashe, sorte de Mad Max américain qui traverse le pays d'est en ouest, de sale boulot en sale boulot. De fait, une fois de plus, le jeu nous prédit un futur réjouissant où des mercenaires devront remplacer une police submergée par la violence et les pillages. Ashe est l'un d'entre eux et il doit accumuler les dollars qui lui permettront d'améliorer sa voiture, pour devenir le plus puissant des « Aigles de la route ». Mais attention, Loose Cannon ne sera pas un simple clone de Interstate'76, puisqu'à côté des affrontements routiers, une bonne partie de l'action se passera à pied, en vue subjective, dans une ambiance urbaine glauque qui rappelle celle d'Urban Chaos (neuf métropoles américaines seront reconstituées, toutes accessibles par le réseau autoroutier). Plein de bonnes fées pour le berceau d'un affreux méchant, qui devrait voir le jour à la fin de l'année. ■

South Sleepy Park Hollow

Des séries très alléchantes...

■ **TIM BURTON** Le célèbre réalisateur américain s'intéresse à Internet.

Shockwave proposait déjà des séries d'animation de qualité puisque leur site (www.shockwave.com) diffuse des mini-épisodes de la série *South Park*. Mais maintenant ce sont carrément de grands noms du cinéma américain qui s'y mettent. Ainsi, le célèbre Tim Burton (*Beetlejuice*, *Sleepy Hollow*) va créer 26 épisodes d'une nouvelle série d'animation. Nous vous conseillons de consulter ce site. ■

LA LÉGENDE DU MOIS

■ **EXCLUSIF** John Romero en train de bosser sur son prochain jeu : Daikatana !

SANS COMMENTAIRE...

Ce mois-ci, vous vous êtes déchaînés pour la légende du mois (normal, vous aviez la bonne adresse du Teignard) ! Mais c'est finalement Fantin Schmeltz (Guethary) qui remporte l'abonnement d'un an à *Gen4 PC*. Pour en gagner autant, envoyez-nous votre légende :

■ par e-mail : teignard@pressimage.fr

■ par courrier au : 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

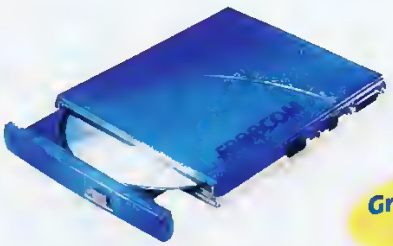
Bonne chance ! ■

LE MOIS PROCHAIN

■ **MESSIAH**

Vous en avez assez des mauvaises copies ?

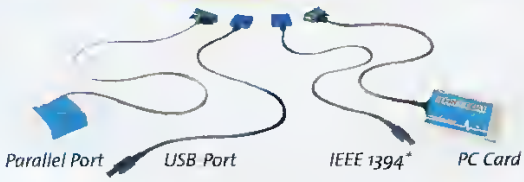
Assurez-vous d´en faire des bonnes : Freecom CD-RW

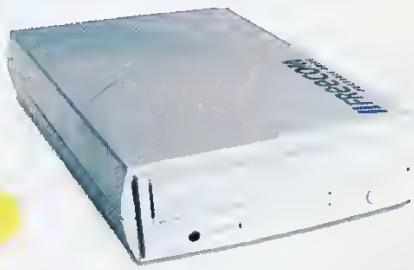


Freecom Troveller CD-RW

Le plus petit graveur CD-RW au monde qui se connecte sur les ports USB Parallele, PCMCIA ou IEEE 1394 La seule chose a faire choisissez le cable de connexion Freecom appropriè (USB et IEEE1394* se connecte aussi sur iMac et G3/G4)*

Graver vos CD partaut !





Freecom Portable CD-RW

*Immediatement prêt a ecrire en 4x Avec le Portable vous brûlez vos CD via PC, Notebook, iMac et G3/G4 Pour connecter votre graveur Freecom sur une autre interface, il suffit de changer le Freecom cable Vous avez le choix entre cables paralleles, USB, PCMCIA et IEEE1394**

LES GRAVEURS FREECOM CD-RW: LA QUALITE INCONTESTABLE, SE CONNECTANT PARTOUT !

Qui serait satisfait avec des mauvaises copies ? Pas nous ! C'est pourquoi nos graveurs CD vous rendent la vie plus agreable. Grâce à une technologie de connexion innovative, vous pouvez maintenant connecter votre graveur de CD Freecom en un tour de main. Vous êtes directement prêt à graver. Pour ecrire un CD-R (W) le Freecom CD-RW ne prend que 15 minutes. La fiabilité de Freecom est connu et est garantie par ses produits de qualité et son service parfait. Donc, les mauvaises copies appartiennent au passé. Naturellement vous n'oubliez pas le copyright !

CeBIT HANNOVER 2000 12-13 HALL 12 STAND A32 PAVILLON USB HALL 6/H20

*IEEE1394 est aussi connu comme FireWire ou i LINK

FREECOM TECHNOLOGIES

POUR PLUS D'INFORMATIONS OU POUR COMMANDER : WWW.FREECOM.

Revendeurs : CLG informatique 01 49 23 74 00 - MacWay 01 48 06 66 70 / 03 88 18 21 80 - MisterMac 01 49 35 24 00 - Mac & PC Partner 01 55 46 50 80
MacWarehouse 01 41 84 41 00 - Pearl Diffusion 03 88 58 02 02 - HCS Misco 01 69 93 21 21 - Surcouf 01 53 33 21 34 - Balagan 01 49 29 52 00

Les elfes à l'usine

Les créateurs de Fallout mêlent heroic-fantasy et révolution industrielle.

■ TAS DE FERRAILLE ! Une jeune fille en robe de soirée qui se promène dans une tourrière... L'illustration parfaite de l'univers d'Arcanum.

■ BELLE ELFE Arcanum mettra en scène des personnages mythologiques.

Les amateurs de jeux de rôle originaux se demandaient sans doute ce que concoctaient les imaginatifs auteurs de Fallout. Au sein de leur nouvelle société, Troïka, installée au soleil de Los Angeles, ils travaillent d'arrache-pied sur un nouveau jeu de rôle qui devrait envahir nos PC d'ici le mois de juin. L'univers immense qu'ils ont créé pour l'occasion baigne dans une ambiance « steampunk » (mélange de légendaire et de technologie du XIXe siècle) où elfes, sorciers, Trolls et humains sont en pleine révolution industrielle ! Comme dans Fallout, les joueurs jouiront d'une liberté presque absolue pour la création de leurs personnages, étant à peine guidés par l'attribution de « points de destin » qui évolueront au fur et à mesure des actions réalisées dans des quêtes et sous-quêtes presque infinies. Les graphismes, bien que réalisés en 2D traditionnelle, sont somptueux et les auteurs reconnaissent l'influence de gens comme Tim Burton, Terry Gilliam ainsi que Caro et Jeunet. Beaucoup de bonnes fées donc, au-dessus d'un berceau sur lequel nous nous pencherons avec délice. ■

Diablo assiégé

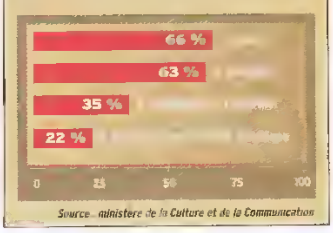
Microsoft se lance dans la bataille du jeu de rôle 3D.

■ PEUR DU VERTIGE ? Les angles de vue originaux s'annoncent comme un point fort du jeu.

Nos amis de Blizzard, qui développent Diablo II, auraient-ils du souci à se faire face à la concurrence qui s'amplifie ? Après Nox et avant Soul Bringer, voilà que Gas Powered Games et Microsoft annoncent Dungeon Siege. Ce jeu de rôle entièrement en 3D comportera des éléments de stratégie puisqu'il sera possible de manœuvrer jusqu'à dix personnages, et ce, de façon indépendante ! Encore mieux, l'aventure se déroulera de façon continue, sans aucun chargement, on pourra agir sur tous les objets présents à l'écran et les monstres et autres créatures bizarres seront représentés à l'échelle par rapport aux personnages. Plus de 100 armes et 30 sorts pourront être utilisés, et il y aura bien sûr une foule d'objets uniques, pour la plus grande joie des rôlistes. Le mode Multijoueur n'a pas été oublié grâce à la Microsoft Gaming Zone, et on pourra parcourir le monde de Dungeon Siege en Coopération, ou disputer des parties de Capture du drapeau endiablées. Plus endiablées que Diablo ? L'avenir le dira... ■

■ Le sondage du mois

À quoi vous sert votre PC à domicile ?



Source : ministère de la Culture et de la Communication

COMANCHE vs HOKUM

ENEMY ENGAGED

La suite de
APACHE / HAVOC,
la référence en matière
de simulation d'hélicoptère

90% PC JEUX
85% JOYSTICK
92% PC TEAM

DUEL AU SOMMET ENTRE DEUX FRÈRES ENNEMIS !

- Deux simulations d'hélicoptères complètes, opposant deux bêtes de guerre : le **COMANCHE**, hélicoptère américain le plus moderne jamais développé, et le **HOKUM**, fleuron de la technologie russe.
- 3 zones de combat gigantesques et modélisées : la Libye, le Yemen, et Taiwan.
- Système de campagnes dynamiques : de nouvelles missions réalistes générées à chaque fois.
- Mode multijoueurs : jouable en réseau et sur Internet.
- Résolutions d'écran : de 640x480 à 1600x1200.
- **COMPATIBLE AVEC APACHE / HAVOC !**

www.ubisoft.fr

INFOS, TRUCS & BOLUCES
08 36 68 46 32
3615 UBI SOFT

Ubi Soft

empire

PC CD-ROM

Combats de Mechs

Les MechWarriors reviennent dans un quatrième *opus*.

Ces robots géants (13 m de haut, pour un poids de 80 tonnes), créés il y a 16 ans pour le jeu de plateau Battletech, ne sont toujours pas rouillés puisqu'ils vont bientôt être utilisés dans un nouveau jeu vidéo. La réalisation se démarque des titres précédents en abandonnant les grandes plaines désertes pour nous emmener dans une quinzaine de lieux différents, pleins d'action et de personnages non joueurs. L'intelligence artificielle des ennemis et des alliés a été profondément transformée et leurs réactions devraient être plus réalistes et plus « humaines » que jamais. L'interface de contrôle des robots a été simplifiée à l'extrême et le mode Multijoueur, très soigné, avec des options Deathmatch, Capture the Flag et Coopération. Mais ne sortez pas l'antirouille tout de suite, MechWarrior 4 ne devrait pas sortir avant Noël 2000 ! ■

■ **SON ET LUMIÈRE** Plus personne ne pourra accuser la série des MechWarrior de donner dans le moche.

Jolie Lara Croft

Après maintes péripéties, le film *Tomb Raider* devrait voir le jour dans les salles obscures.

On a vraiment tout entendu sur le film *Tomb Raider* et en particulier sur l'actrice qui devait incarner Lara Croft. Nouveau rebondissement, ce mois-ci : Vanessa Demouy, Catherine Zeta-Jones et même Lara Croft elle-même (puisqu'il fut question à une époque d'un film en images de synthèse) se sont fait griller au poteau par une nouvelle recrue. Elle s'appelle Angelina Jolie et on a récemment pu la voir dans le film *Bones Collector*. Le tournage devrait débuter au mois de mai, à Londres et il sera supervisé par Simon West, responsable du film *Les Ailes de l'enfer*. Heureusement, le scénario de ***Tomb Raider***, le film, sera signé par les auteurs du magnitique *Volte-Face*. Bret, tout espoir n'est pas perdu. ■

■ **CHANGER DE MÉTIER** Angelina quitte son rôle de flic pour celui d'une archéologue fortunée.

LE GADGET DU MOIS

L'arme stratégique

Microsoft veut rester premier dans le secteur du gadget de jeu.

Après avoir cherché à embellir la vie des fanatiques de simulations sportives et aériennes, Microsoft s'intéresse maintenant aux stratèges en chambre. Le **Sidewinder Strategic Commander** va en effet permettre de les libérer de la rigidité de l'interface clavier/souris en permettant de se déplacer sur une carte 2D ou 3D par un simple petit mouvement de poignet (ce gadget s'utilise avec la souris, elle remplace le clavier). Il sera en outre possible de programmer jusqu'à 72 fonctions automatiques, utiliser un éclairage pour faire apparaître les boutons les plus importants et bien sûr droitiers et gauchers seront sur un parfait pied d'égalité. Plus besoin donc de mémoriser une dizaine de raccourcis clavier pour mener à bien une bataille d'envergure ! Pour ceux qui demandent une fluidité impeccable à tous leurs jeux, l'usage du Sidewinder Commander devrait même accélérer et rendre plus souple le *scrolling* sur les grandes cartes de jeu. ■

■ **TOP DESIGN** Le Sidewinder Commander va réconcilier droitiers et gauchers.

www.goa.com

GOA

les joueurs font la loi

les hits : Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Quake 3 Arena, Tournament, Rogue Spear, Age of Empires 2...
défis, tournois, clans...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

Les 4 d'Or

Élection des meilleurs jeux de la saison 1999/2000

Comme tous les ans, nous avons passé plusieurs semaines à préparer la remise des prix récompensant les meilleurs jeux sortis entre juin 1999 et mars 2000. Résultat : sondages, étude des ventes, discussions se prolongeant toute la nuit, challengers de dernière minute et pugilats au sein de la rédaction ! En outre, pour cette version 2000 des 4 d'Or, nous avons enfin réintégré les jeux console.
À cette occasion, ce sont plus de 800 personnes de l'industrie du jeu qui se sont retrouvées pour une soirée d'enfer, filmée de surcroît par la chaîne de télévision câblée 13ème Rue, qui retransmettra l'événement dans les semaines à venir.
Et maintenant, ladies and gentlemen, les gagnants sont...

Jeu de sport (PC)
Fifa 2000
(Electronic Arts)

L'hégémonie d'EA Sports est, encore cette année, indiscutable, avec quasiment une nomination dans chaque sport : Fifa 2000 (Electronic Arts) dans NBA 2000 (Electronic Arts) et NHL 2000 (Electronic Arts). Seul Sega Rally 2 (Sega) est venu jouer les trouble-fête. En plus ils se lancent carrément dans la simulation de Formule 1 !

Simulation (PC)
KA-52 Team Alligator
(Infogrames/GT Interactive)

La palme nous vient tout droit d'un petit studio inconnu, que personne n'attendait. Devenu une référence en matière de simulation d'hélicoptère, il était talonné par l'inévitable Flight Simulator 2000 (Microsoft), Superbike 2000 (Electronic Arts) et Flight Unlimited 3 (Electronic Arts).

Jeu d'action (PC)
Tournament
(GT Interactive/Infogrames)

Regroupant plein de genres différents, cette catégorie contient quelques belles bêtes, que ce soit des Tomb-Raider-like ou des Quake-like. Ainsi nous avions l'inévitable Tomb Raider IV (Eidos), l'excellent Rayman 2 (Ubi Soft), le monstre Quake III (ID Software/Activision) ou Aliens vs Predator (Fox Interactive/E. A.).

Jeu de stratégie (PC)
Age of Empires II
(Microsoft)

Malgré les nombreux postulants, la médaille a été rapidement gagnée par Bruce Shelley et de son équipe d'Ensemble Studios. Pourtant, les challengers étaient Dungeon Keeper 2 (Electronic Arts), Homeworld (Havas Interactive), Sim 3 (Havas Interactive), avec un Soleil de Tiberium qui semble avoir déçu les joueurs.

Meilleur jeu (PC)
Age of Empires II
(Microsoft)

Le monde du PC n'a subi peu de véritables révolutions cette année. C'est donc encore une fois un produit relativement « classique » qui a été plébiscité. Les concurrents les plus sérieux étaient Theme Park World (Bullfrog/EA), Rogue Spear (Take Two) très apprécié à la rédaction et surtout The Nomad Soul (Quantic Dream/Eidos) qui a essayé d'inventer un nouveau genre. On espère un an 2000 plus créatif !

Jeu de rôle/aventure (PC)
The Nomad Soul
(Eidos)

La star française de Quantic Dream a difficilement gagné son prix face à une meute composée de System Shock 2 (Electronic Arts), Gabriel Knight 3 (Havas Interactive) et Planescape Torment (Interplay). Dommage pour Ultima Ascension, toujours pas sorti en France au moment du vote !

2000

Prix special rédaction Gen4 PC

The Sims

(Maxis/Electronic Arts)

Comme tous les ans, nous avons essayé de trouver le produit qui nous avaient le plus surpris, celui qui pouvait briser un peu la prise de risque minimale affichée par tous les éditeurs. En quelques heures, The Sims a séduit l'ensemble de nos PC[illegible] original, bien réalisé, modulable et avec une durée de vie de taille.

Prix spécial jeu en réseau (PC)

Half-Life Opposing Force

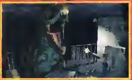
(Havas Interactive)

Autant vous dire que la lutte a été rude, avec des titres de très grande qualité. Jusqu'au dernier moment, l'issue du vote a été indécise entre le gagnant, Age of Empires II (Microsoft), Tournament (GT/Infogrames) et Quake III (Activision), qui cartonne dans les salles.

Prix special 13ème Rue du jeu le plus effrayant (PC/consoles)

Dino Crisis

(Capcom/Interplay)



Il est vrai que dans ce domaine ce sont curieusement les consoles qui avaient la part belle. Le PC est pourtant soi-disant destiné à un public plus adulte. Et mis à part Nocturne (Take-Two), qui ne possédait pas une réalisation suffisante, ce sont donc Silent Hill (Konami) et l'incontournable Resident Evil 3 (Capcom/Eidos) qui ont été les plus dangereux concurrents du lauréat.

Éditeur de l'année

PlayStation

Sony

Cette année encore, la catégorie la plus difficile à récompenser, car il faut à la fois prendre en compte le rapport quantité/qualité des produits, les ventes, la reconnaissance par les joueurs, la compétence en communication et marketing... sans parler du fait qu'il s'agit d'un prix global, PC et consoles. Certains éditeurs se sont très vite fait ôter [illegible] de la bouche par manque de polyvalence. Au final, c'est donc Sony qui a gagné, avec des produits en édition et en distribution qui font encore aujourd'hui de la PlayStation la console du moment. Parmi les challengers les plus proches, on retrouvait Electronic Arts, Virgin, Eidos et Infogrames.

Meilleur jeu (consoles)

Gran Turismo 2

(Sony)

Autres nominés : Final Fantasy VIII (Square Soft/Sony), Soul Calibur (Sega), Rayman 2 (Ubi Soft).

Jeu de plates-formes (consoles)

Rayman 2

(Ubi Soft)

Autres nominés : Jet Force Gemini (Nintendo), Donkey Kong 64 (Nintendo), Sonic Adventure (Sega).

Jeu de sport (consoles)

ISS Pro Evolution

(Konami)

Autres nominés : Gran Turismo 2 (Sony), Sega Rally 2 (Sega), Track & Field 2000 (Konami).

Jeu de baston (consoles)

Soulcalibur

(Sega)

Autres nominés : Bloody Roar 2 (Virgin), Powerstone (Eidos), Street Fighter Alpha 3 (Virgin).

Jeu de rôle (consoles)

Final Fantasy VIII

(Square Soft/Sony)

Autres nominés : Grandia (Ubi Soft), Jade Cocoon (Crave/Sega), Legend of Mana (Square Soft/Sony).

Jeu d'action (consoles)

Resident Evil 3 Nemesis

(Eidos)

Autres nominés : Silent Hill (Konami), Syphon Filter (Sony), Tomb Raider IV (Eidos).

Prix spécial rédaction Gen4 Consoles

Pokémon

(Nintendo)

Le phénomène des Pokémon est incontournable, que cela soit les jeux, les BD, le dessin animé, le film, les cartes à jouer, etc. It's Pokémon time !

Nous remercions pour leur collaboration les sponsors de cet événement. Ne manquez pas le mois prochain les coulisses de la soirée, un reportage photo avec, nous l'espérons, quelques shoots compromettants !

Hit Gen4 PC

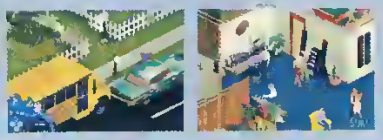
SCOREGAMES MULTIMEDIA

En association avec les magasins Score Games, voici les 20 meilleures ventes du mois de février ainsi que le hit de la rédaction dans les catégories Stratégie, Action et Rôle/aventure.

1 Les Sims (N)

• Electronic Arts • simulation de vie

Avec Les Sims, Will Wright, créateur de la série des Sim City, signe une fois de plus un grand jeu. Pas aussi politiquement correct qu'il n'y paraît au premier abord, il est surtout extrêmement prenant. Il prend naturellement la première place de notre hit



2 Final Fantasy VIII (N)

• Eidos • jeu de rôle

Cette adaptation PC d'un des plus grands hits console a beau être de moyenne qualité, vous avez tout de même succombé ! Quelque part, vous avez raison, car ce jeu de rôle à la japonaise est doté d'un scenario en béton.

Planescape Torment

3 (▼ 1)

• Interplay • jeu de rôle

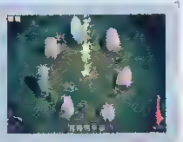
La mort va très bien au mort vivant baleafre du nouveau grand jeu de rôle des auteurs de Baldur's Gate. L'équipe de Black Isle fait décidement un parcours sans faute

Nox

4 (N)

• Electronic Arts • action/rôle

Très bon départ pour Nox, le tout dernier *diablo like* en date qui vous offre trois aventures en une. En effet, les personnages vous feront vivre des histoires complètement différentes



Tournament

5 (N)

• GT Interactive • *quake-like*

Le génial *quake-like* de GT Interactive connaît enfin le succès qu'il mérite (il faut dire qu'il est sorti depuis peu). N'oubliez pas qu'il se joue aussi bien en Solo qu'en Multijoueur

Guerilla

6 (N)

• Ubi Soft • strategie

Jagged Alliance 2, que nous avons testé en octobre dernier, est enfin sorti. Apparemment, vous attendiez ce jeu de stratégie vous mettant aux commandes d'une bande de mercenaires.

Rally Championship 2000

7 (▼ 6)

• Ubi Soft • simulation de rallye

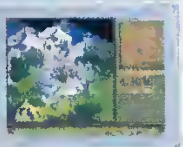
L'une des meilleures simulations de rallye a perdu quelques secondes par rapport à sa performance du mois dernier. Du coup, elle se retrouve en septième position.

Age of Wonders

8 (N)

• Take-Two Int. • stratégie/gestion

Ce jeu de stratégie/gestion au tour par tour a de quoi séduire les amateurs qui ont terminé Heroes of Might & Magic III. Manifestement, ils sont beaucoup !



Fifa 2000

9 (▲ 10)

• E. A. Sports • simulation de foot

Une fantastique base de données, des compétitions en pagaille, une réalisation de toute beauté et une jouabilité parfaitement réglée... Difficile de résister au nouveau FIFA.

Theme Park World

10 (▼ 7)

• Electronic Arts • gestion

Bullfrog vous confie un parc d'attractions. Achetez vos manèges, placez vos magasins et construisez vos montagnes russes dans quatre univers délirants. Un *must* !

11 (▼ 5) **24 Heures du Mans**
• Infogrames • arcade
Grosse degringolade pour ce jeu d'arcade simulant la célèbre épreuve de course printanière

12 (▼ 8) **Pharaon**
• Sierra • gestion
Des mêmes auteurs que la série Caesar, Pharaon est parvenu à relancer l'intérêt des joueurs

13 (▼ 4) **Quake III Arena**
• Activision • *quake-like*
Alors que Tournament apparaît dans notre classement, Quake III Arena perd neuf places !

14 (N) **NBA 2000**
• E. A. Sports • jeu de basket
Quelques mois après sa sortie, cet excellent jeu de basket ravit les foules.

15 (N) **Airport Inc.**
• Take Two Int. • gestion
Y aurait-il beaucoup de contrôleurs aériens en France pour que Airport Inc. marche si bien ?

16 (▼ 15) **The Longest Journey**
• Ubi Soft • aventure
Ambiance très BD pour ce *thriller* urbain qui marche sur les traces de Tomb Raider

17 (▼ 2) **Age of Empires II : The Age of Kings**
• Microsoft • stratégie
Pour le quatrième mois consécutif, la référence en matière de jeu de stratégie est toujours là

18 (N) **Rayman 2**
• Ubi Soft • jeu de plates-formes
Ce merveilleux jeu de plates-formes plaira aussi bien aux petits qu'aux grands. Une référence.

19 (▼ 3) **L'Entraîneur 3 98/2000**
• Eidos • gestion
Les fans de foot font un triomphe à la nouvelle mouture de ce simulateur de gestion sportive

20 (▼ 19) **Prince of Persia 2D**
• TLC Edusoft • action/aventure
Cette version 3D de la célèbre série Prince of Persia continue de plaire aux inconditionnels

LÉGENDE

Position du mois dernier
Position actuelle
9 ▲0
Mouvement
▲ En hausse
= Stable
▼ En baisse

SOURCES

Le hit des ventes nous est fourni par ScoreGames. Liste des magasins sur le 36 15 code SCOREGAMES (2,23 F/minute)

SCOREGAMES

HIT Rédaction Stratégie

1 (–) Age of Empires 2 • Microsoft

2 (–) Tzar • Take-Two Interactive
3 (–) Theme Park World • Electronic Arts
4 (–) Dungeon Keeper 2 • Electronic Arts
5 (–) Homeworld • Sierra

Le mois dernier, nous avons bien eu Tzar pour animer le petit monde de la stratégie mais cette fois, rien du tout ! Du coup, le classement reste inchangé et les amateurs du genre se rongent les ongles.

HIT Rédaction Action

1 (N) Messiah • Interplay

2 (▼ 1) Rogue Spear • Take Two Interactive
3 (▼ 2) SWAT 3 • Sierra
4 (▼ 3) Half-Life : Opposing Force • Sierra
5 (▼ 4) Tournament • GT Interactive

Messiah fait une entrée fracassante dans notre hit Action. Il se sera fait attendre mais il faut bien avouer qu'il ne déçoit pas (en comparaison avec les autres jeux qui se font attendre et qui sont généralement mauvais).

HIT Rédaction Rôle/aventure

1 (– 1) The Nomad Soul • Eidos

2 (–) Planescape Torment • Interplay
3 (–) Ultima Ascension • Electronic Arts
4 (–) Tomb Raider IV • Eidos
5 (–) Gabriel Knight 3 • Sierra

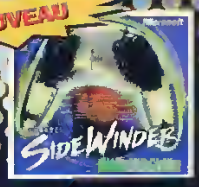
Classement inchangé et toujours aussi serré. Si The Nomad Soul n'a plus les faveurs des acheteurs, il reste le premier dans notre cœur. Nox n'entre pas dans le classement vu qu'il ne mérite finalement que quatre étoiles.

LE SIXIÈME SENS DES MORDUS DE L'ECLATE !

Microsoft SIDEWINDER®

GAME PAD PRO

NOUVEAU

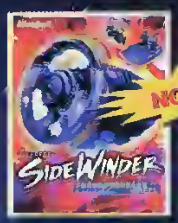


GAME PAD PLUG & PLAY

FORCE FEEDBACK PRO

DUAL STRIKE

PRECISION PRO



NOUVEAU

FORCE FEEDBACK WHEEL USB

FREESTYLE PRO

SIDEWINDER

PARTENAIRE DE LA 8ÈME CEREMONIE DE REMISE DES 4 D'OR

Microsoft

www.microsoft.com/france/products/accessoires/

Au-delà du virtuel

Une actualité sur multiples supports (DVD, cinema, livres, bandes dessinées, jeux, etc.) de produits qui, comme le jeu vidéo, aborde l'imaginaire sous toutes ses formes. N'y cherchez pas une actualité exhaustive, seuls les produits qui nous ont plu y seront détaillés.

■ SLURP SLURP Ah ! cette étrange manie de lécher les doigts des dames pour leur dire bonjour !

DVD

Roméo + Juliette

Le traitement rock et moderne de la célèbre tragédie de Shakespeare ne lui enlève rien de sa puissance. Des scènes choc, un peu de pathos, de la musique qui fait du bruit et une bonne interprétation en font un exercice de style rythmé et convaincant ! ■

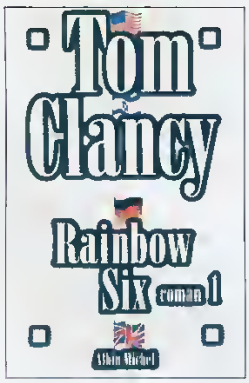
LES BONUS Dommage que PFC édite de bons films en oubliant presque systématiquement que l'on achète AUSSI un DVD en fonction des bonus. Bon son et bonne image tout de même.

■ de Baz Lhurmann ■ PFC Video ■ zone 2 ■ son : 5.1 et 2.0 ■ 1h55 ■ env. 180 F

LIVRE

Rainbow six

Vous avez joué et aimé Rainbow six et Rogue Spear, les jeux de stratégie-action qui font désormais autorité ? Ça tombe bien, cet énorme roman en deux tomes signés par le pape du *thriller* militaire a servi d'inspiration. On y rencontre donc la fameuse cellule antiterroriste internationale (le Rainbow) aux prises avec des terroristes écolos illuminés qui ne planitient rien de moins que l'extinction de la race humaine ! Suspense, espionnage, machination, il y a tout ce qu'il faut pour maintenir le lecteur vorace (mort de faim ?) en haleine ! ■



■ Tom Clancy ■ Albin Michel ■ env. 150 F

Voici la seule et véritable adaptation cinématographique des maléfiques exploits du maître de l'épouvante : j'ai nommé Fantômas ! Assassin impitoyable capable des pires abominations, redoutable manipulateur, homme aux mille visages, il tue et vole pour son seul profit. Réalisés en 1913-1914, ces cinq épisodes muets ont bénéficié d'un hallucinant travail de restauration et n'ont rien perdu de leur impact. ■

LES BONUS Des menus animés, des documents d'époque, des bruits d'ambiance : du bel ouvrage ! Sans parler des pochettes en carton, absolument magnifiques. Un coffret très soigné à acheter les yeux fermés.

■ de Louis Feuillade ■ Gaumont ■ zone 2 ■ son : 2.0 ■ 5h00 ■ env. 300 F

JEU DE RÔLE

Prophecy

Après Agone, un nouveau jeu de rôle français médiéval fantastique pointe le bout de son nez. Au programme, un monde très classique (où les dragons ont des rôles de dieux), une belle mise en pages, des règles bien étudiées, complètes et accessibles, un bon système de combat et de magie et surtout, la gestion de trois tendances majeures (homme, dragon et fatalité). Non seulement elles influencent à la fois le monde et les personnages incarnés par les joueurs mais leur évolution dépend d'actes et de comportements, et non de jets de dés. Prometteur. ■

■ Halloween Concept ■ env. 270 F

BD

Noé

Les BD sans bulles ne sont déjà pas courantes... Les excellentes encore moins. *Noé* est sans conteste de celles-ci : on rejoint immédiatement ce drôle de scaphandrier qui tire un vieux rafiot en plein désert ! Des visions fantasmagoriques comme celles-ci, la BD en est remplie : mystérieuses femmes fatales encagées au sommet de phares, échassiers à voile (!), etc. Le dessin est clair et poétique, l'ambiance résolument « saharienne » et le résultat tout simplement formidable. Chargez ! ■

■ de Stéphane Levallois ■ Les Humanoïde Associés ■ env. 60 F

BD

Abraxas

Des citrouilles tueuses, un magicien mystérieux, une ville en clair-obscur, des personnages difformes, des crimes sanguinaires... Bienvenue lecteur ! Macabre et drôlatique : c'est ainsi que l'on peut définir cette BD étrange qui rappelle beaucoup l'univers de Tim Burton et qui, pour un premier épisode, ne se contente pas d'une maigre exposition. Les nombreuses péripéties et les multiples mystères donnent du fil à retordre à l'imaginaire. Le dessin stylisé et magnifiquement coloré achève de convaincre les plus difficiles ! ■

■ Abraxas T. 1 ■ De Corbeyran & Alfred ■ Delcourt ■ env. 80 F

En direct sur Ed TV

DVD

■ de Ron Howard
■ Colum Is Trister
■ Home Video
■ zone : 2
■ son : 5.1
■ 1h57
■ env. 200 F

Comment un sympathique [illegible] une homme se retrouve star de sa propre vie quotidienne, suivi en permanence par une chaîne de télé [illegible] dire que TF1 n'y a jamais pensé ! Fable [illegible] la célébrité et irrésistible [illegible] ce film est réussi [illegible] tous les niveaux. ■

LES BONUS
Diable ! Un *making of* révélant une avalanche d'anecdotes, 35 mn de scènes écartées qui éclairent l'histoire sous un nouveau jour), un bêtisier sympathique... Tout ça nous fait plus d'une heure de bonus ! Bravo, bravo !

Lociciel disponible EN FRANÇAIS
LES MEILLEURS JEUX
LES MEILLEURES CHANCES
LE MEILLEUR CASINO VIRTUEL!
GOLDEN PALACE ONLINE CASINO
NOS JEUX SONT PARMIS LES PLUS REALISTIQUES SUR L'INTERNET!
EST-CE QUE LE CASINO EXISTE VRAIMENT?
QUELS SONT MES CHANCES DE GAGNER?
MON ARGENT EST EN SECURITE?
www.goldenpalace.com

C'est Excitant!

GOLDEN PALACE
ONLINE CASINO

Golden Palace : Le casino sur Internet

WWW.GOLDENPALACE.COM

Belle à

Heavy Metal F.A.K.K. 2 | Univers et créatures de rêve pour combats explosifs.

Heavy Metal est de retour. Un jeu de hard rock ? Pas du tout, car nous parlons ici de la bande dessinée, et plus spécialement du film d'animation qui avait connu un succès certain en 1981. Avec une suite annoncée pour cet été (*Heavy Metal 2000*), un jeu d'action et une vidéo exclusive de la belle Julie Strain (voir sur le CD), nous ne pouvions résister au plaisir de vous présenter, en détail, l'un des événements ludiques de cet été.

mourir

Pour info

- EDITEUR Take-Two Int.
- DEVELOPPEUR Ritual Entertainment
- GENRE action/aventure
- SORTIE été

Depuis le succès de Lara Crott, nous avons été maintes fois assommés par de sulfureuses créatures à moitié nues. Loin de vraiment s'en plaindre, cette systématisation commençait à perdre de son charme. Mais comment F.A.K.K. 2 pouvait-il échapper à cette mode ? En effet, l'héroïne du film est une jeune femme, Julie, de la planète Eden. Un immonde super vilain du nom de Tyler vient perturber la vie « bien tranquille » de cette dernière. Il cherche désespérément une fontaine de jouvence et utilisera tous les moyens pour en prendre possession. S'ensuivra bien entendu un combat titanesque, explosif, dévastateur... et sexy !

La suite de la suite !

Ce n'est une surprise pour personne de voir qu'un groupe de développeurs (en l'occurrence Ritual Entertainment) ait sauté sur l'occasion d'adapter en jeu vidéo ce nouveau film. Après tout, les joueurs devraient aimer l'univers fantastique de Heavy Metal et ses superbes créatures aux poitrines opulentes, affrontant des hordes de monstres innommables ! Selon le

■ JOHN WOO MANIAC La puissance du moteur de Quake III alliée à une utilisation massive des Uzis devrait vous en mettre plein la vue.

directeur artistique du jeu, Robert Atkins : « *Kevin Eastman* (Ndlr : l'auteur légendaire de *comics* et détenteur de la licence *Heavy Metal*) *est venu nous voir avec cette fabuleuse licence, synonyme de mille et une possibilités. Cet univers a un potentiel énorme, sans vraies limites, laissant libre cours à la créativité de nos graphistes.* » Ce qui est presque un problème... En préparant le jeu, les gars de chez Ritual Entertainment ont en effet découvert l'énormité de l'univers de Heavy Metal 2000, difficilement adaptable de manière exacte. Ou coup, ils ont opté pour une approche différente. « *Nous adorions le personnage de Julie Strain et, sans pouvoir ni vouloir plagier le film, nous nous sommes logiquement orientés vers une suite à celui-ci* », nous dit Robert Atkins. Le jeu se déroule ainsi trente ans après la conclusion du film. Sans vouloir entrer dans les détails, sachez qu'une nouvelle menace vient perturber la vie de la belle Julie, avec au programme, de l'aventure et des combats.

Avant de s'attaquer à Heavy Metal, Ritual a réalisé Sin et Scourge of Armagon, des *quake-like* leur ayant appris ce qu'il fallait faire et surtout ne pas faire dans ce genre de jeu !

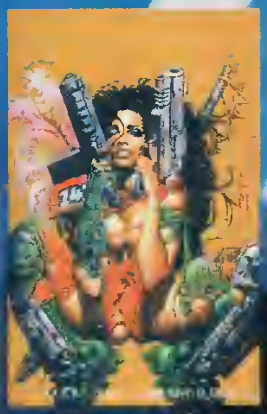
■ UN JOINT D'ENFER La faune locale sera des plus étranges, avec des survivants de Woodstock !

Heavy Metal est un jeu d'action 3D mettant en scène un personnage féminin. Donc la référence à Tomb Raider est facile. Cependant, les développeurs réfutent massivement et violemment cette comparaison facile, dégradante selon eux ! Tom Mustaine, *designer*,

French connection

***Heavy Metal* est, à l'origine, la version américaine du magazine mythique de BD *Métal Hurlant*. Un chef-d'œuvre bien français, monsieur !**

S'il est aussi le mari de la belle Julie Strain, Kevin Eastman est surtout le propriétaire de la licence *Heavy Metal*. Cette revue est basée sur un magazine français, nommé *Métal Hurlant*, qui fut lancé en 1974. Maddie Simmons, qui travaillait avec Len Mogul chez *National Lampoon*, tomba par hasard dessus lors d'un voyage en Europe et décida de l'adapter aux États-Unis. Ils changèrent le nom (littéralement « Screaming Metal ») et publièrent le premier numéro en 1977. En 1979, Ivan Reitman, qui avait fait *Animal House* et *Stripes*, découvrit à son tour ce magazine, décidément génial, et pensa que cela ferait un grand film. Il commença alors à travailler avec Len Mogul sur le projet, pour aboutir en 1981 au film d'animation.



Vous ne connaissiez pas *Heavy Metal* et son égérie Julie Strain ? « Penthouse Pet » à 31 ans un mardi, elle s'est surtout complètement investie dans son rôle de Julie dans « F.A.K.K. 2 », travaillant depuis plus de trois ans sur le film ! Pour en savoir plus : http://www.heavy-metal.net, http://www.ritual.com/FAKK2/, http://www.juliestrain.com/

NIKITA 2000 On se rapproche de plus en plus des films d'action à la John Woo, avec des passages carrément acrobatique. Faut tenir une santé olympique pour y jouer ?

s'explique « *Nous nous sommes demandé comment faire avec Heavy Metal F.A.K.K. 2 quelque chose de nouveau, et nous avons alors pensé à mettre une arme dans chaque main de notre héroïne, armes qui s'utilisent avec des boutons de tir différents.* »
Tom Mustaine insiste bien sur le fait que dans la grande tradition des jeux console, la combinaison de plusieurs armes et mouvements permettront de réaliser des attaques particulières, des combos et autres « finishing moves ». Ainsi, il sera possible d'avoir une protection dans une main et un Uzi dans l'autre. Les concepteurs ont aussi inclus un système de bonus pour compléter le mode de combat au corps à corps.
Selon Tom Mustaine, « *Julie utilise des épées sur lesquelles vous pouvez incruster divers cristaux.*

L'équipe utilise une version améliorée du moteur de Quake III, avec une gestion des conditions météo, des surfaces courbes...

Heavy Metal 2000, le film

Le premier film *Métal hurlant* devint, dès sa sortie un véritable film culte, faisant découvrir à des légions de fans l'univers du magazine du même nom. Ritual Entertainment compte énormément sur la sortie du film *Heavy Metal 2000* ce printemps pour faire connaître cet univers violent et barbare au grand public

JUSTICE GATTLING Les arguments employés par Julie seront le plus souvent... expéditifs !

ON SE BIOONNE Lui, c'est bien entendu le méchant. La gueule de l'emploi et doué en finesse lui aussi.

POUPÉE LUMIÈRE Mêlant magie et technologie, le jeu utilise à merveille les cartes 3D.

Créez, écoutez, diffusez, gravez, encodez, téléchargez ...

VOTRE MUSIQUE N'A PLUS DE LIMITES !

DANCE EJAY 2 MILLENNIUM EDITION

Faire sa musique c'est bien, pouvoir la faire découvrir au plus grand nombre, c'est encore mieux ! Dance eJay 2 Millennium Edition vous permet de créer le plus simplement du monde des musiques d'une qualité exceptionnelle, les écouter, les enregistrer, les graver sur CD audio ou encore de les convertir en MP3 (encodeur illimité) pour les diffuser librement sur Internet ou par e mail.

EJAY MP3 STATION PLUS !

L'eJay MP3 Station Plus est le logiciel "tout en un" qui vous offre toutes les fonctionnalités indispensables pour tirer le meilleur du MP3. Le nouvel encodeur ultra rapide, le FAST MP3 permet d'encoder en MP3 (encodeur illimité) toutes vos musiques d'un clic de souris. Vous pourrez aussi graver sur CD ou CD ROM vos fichiers MP3, WAV ou CD audio, les archiver, les écouter, créer des compilations.

Des fichiers MP3 gratuits, des centaines de samples gratuits, des démos jouables, logiciels on line, concours de mix, un forum ,toute l'actualité des logiciels eJay sur

www.ejay.net

PXD MUSESOFT

FOCUS

Heavy Metal est un jeu d'action/aventure mettant en scène une héroïne... Mais les développeurs réfutent l'appellation de *tomb-raider-like* !

Ces derniers donnent alors des pouvoirs spéciaux. Nous voulions avoir des combats scénarisés, un peu comme dans Tekken ou Street Fighter. Vous lacérez un ennemi puis vous l'achevez avec un Combo ! ». Mais ce ne sont pas ces quelques coups spéciaux qui font de Heavy Metal un jeu à part. Le scénario et la façon de résoudre les énigmes seront deux autres points originaux. Le but est en effet, pour les concepteurs, d'immerger le joueur dans une aventure et surtout dans la peau d'un personnage, qu'il voudra à tout prix sauver. Cependant, comme le met en exergue Robert Atkins, les énigmes ne viendront pas non plus systématiquement bloquer le joueur : « *Le jeu n'est pas seulement constitué d'énigmes. Il y a beaucoup de combats. La succession d'action sera du genre : exploration, combat, combat, phase d'agilité, combat... Ça va secouer à mort !* »

Toute l'essence de Heavy Metal !

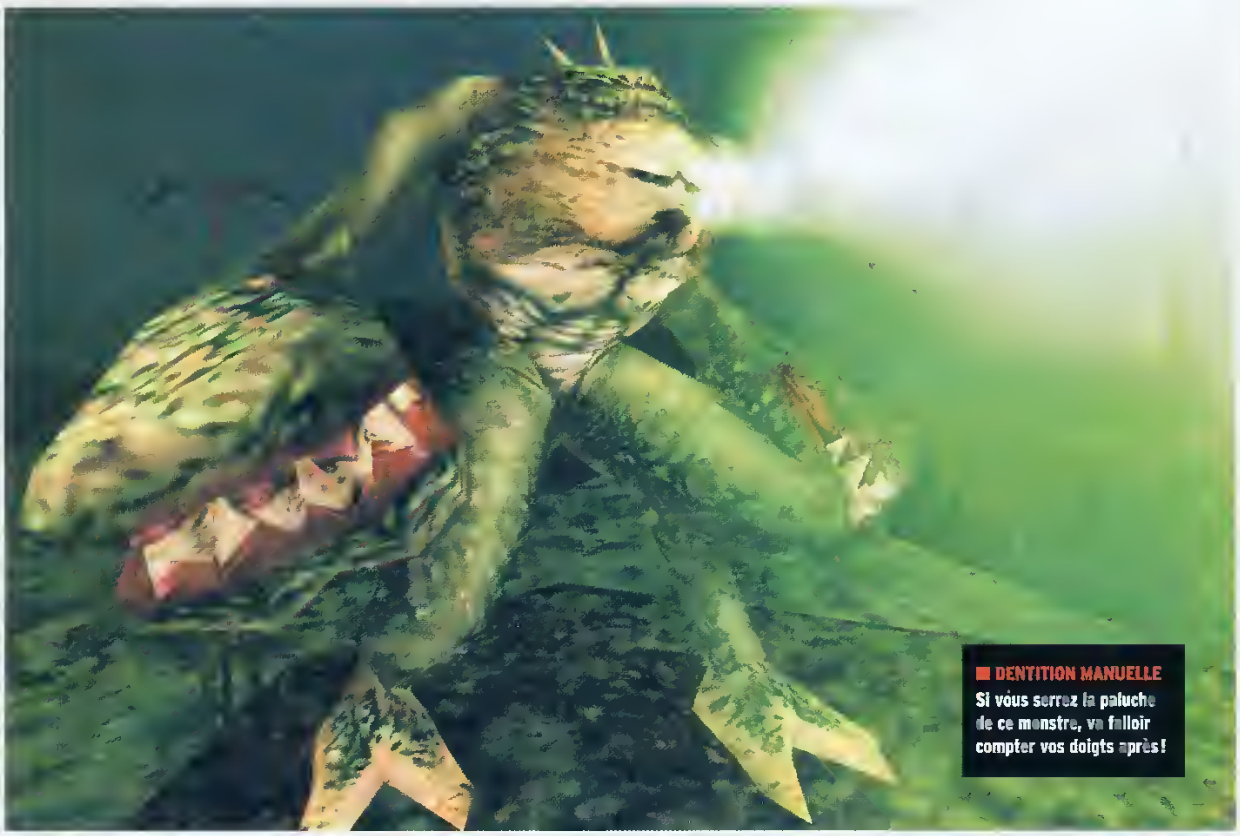
En tout cas, même s'il reste encore plusieurs mois de développement, le jeu est déjà impressionnant. Les textures des niveaux sont quasiment vivantes, l'eau coulant devant vos yeux. Les magnifiques et parfois très étranges lieux sont peuplés de créatures non moins bizarres. Il y a ainsi un monde avec de gigantesques poitrines crachant du lait dans un canyon... De quoi faire saliver les psychiatres de tout poil. Pour les créatures aussi, les graphistes se sont franchement lâchés. Des monstres gigantesques munis de dizaines de bouches remplies de dents-rasoirs, des énormes lapins bleus... « *La conception anarchique est une erreur grossière*, nous explique Tom Mustaine, *partir sur le design d'un niveau sans réflexion préalable nous a causé des retards monstrueux sur nos premiers jeux.* »

Sortie française

Après des rumeurs de sortie uniquement en vidéo et DVD, le film d'animation va finalement envahir nos écrans dès le 19 avril.

Loin des superproductions à la Disney ou à la Dreamworks, le film *Heavy Metal 2000* va finalement bénéficier d'une sortie nationale dès le 19 avril. C'est Eurozoom qui s'occupe de la mise en place du bébé et comptez sur nous pour vous donner nos impressions sur le film dès le mois prochain. En tout cas, comme prologue au jeu de Ritual, on ne pouvait espérer mieux. Ce dernier, qui devrait être terminé fin mai, sortira quelques semaines après.

Avec Heavy Metal, l'équipe s'est astreinte à tout planifier. Non seulement cela leur a fait gagner un temps non négligeable, mais en plus, cela leur a permis de voir venir et d'éviter les écueils habituels de ce genre de développement. Ainsi Ritual Entertainment organise toutes les semaines des sessions de test, durant lesquelles les développeurs essayent chaque niveau, centimètre par centimètre, combat par combat, pour déceler la moindre erreur. L'équipe travaille nuit et jour depuis des mois pour mériter l'estime de Kevin Eastman, des fans de Heavy Metal et des joueurs. Mais il faudra encore attendre quelques mois pour juger du résultat, le jeu étant prévu pour cet été. En attendant, il vous reste à (re)-découvrir *Heavy Metal* par le biais des BD ou du film. ■



DENTITION MANUELLE
Si vous serrez la paluche de ce monstre, va falloir compter vos doigts après !

UNE GÉNÉRATION ENTIÈRE CONTAMINÉE !
LE PHÉNOMÈNE EST ENFIN LOCALISÉ ET IDENTIFIÉ :

HALF-LIFE generation

HALF-LIFE generation

RETROUVEZ DANS CE PACK LES 3 JEUX D'ACTION À L'ORIGINE D'UNE NOUVELLE GÉNÉRATION DE JEUX DE SORTIE.

HALF-LIFE : La révolution du jeu sur PC
- Plus de 1.5 millions d'exemplaires vendus dans le monde
- Elu "Meilleur jeu de l'Année 1998" par plus de 50 magazines dans le monde
- 3 Mille d'or obtenus au Mille 2 Or

+ OPPOSING FORCE : L'extension officielle de Half-Life

+ TEAM FORTRESS CLASSIC : La référence des jeux d'action en mode multijoueur.

CD-ROM PC

REJOIGNEZ LA GÉNÉRATION HALF-LIFE !

SIERRA

www.sierra.fr

À LA GUERRE COMME À LA GUERRE
Si vous ne retrouvez pas John Cassavetes et Charles Bronson dans Commandos 2, vous y retrouverez l'ambiance des *12 salopards*.

Les huit salopards

Commandos 2 | L'infiltration et le sabotage portés à leur paroxysme par Pyro Studios.

Fiche info
- ÉDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Pyro Studios
- GENRE Infiltration
- SORTIE décembre 2000

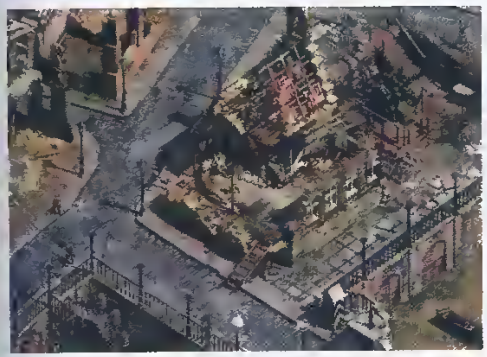
Une guerre ne se gagne pas uniquement sur le front. C'est aussi en réduisant les ressources de l'ennemi à néant que l'on s'assure de la victoire. Et Pyro Studios nous le rappelle une fois encore en renvoyant notre fine équipe s'infiltrer derrière les lignes ennemies pour saboter à tout va. Vous avez aimé le premier *opus* de Commandos ? Vous allez adorer le second !

■ PHOTO SOUVENIR Toute l'équipe de Commandos (avec un compris) pendant leurs inoubliables vacances en Normandie.

Outre le Front russe et l'Allemagne, c'est aussi le Pacifique Sud et ses îles paradisiaques qui s'ouvrent à vous.

Le mois dernier, nous vous rebattions les oreilles avec Commandos dans notre sujet « Les jeux vidéo dans une impasse ? » En fait, il s'agissait d'une subtile introduction à cette *preview*, tellement subtile d'ailleurs, que nous n'étions pas au courant nous-mêmes, jusqu'à ce que les petits gars de Pyro Studios nous invitent chez eux, à Madrid. Bon, je vois d'ici que les petits nouveaux ne réagissent pas spécialement à l'évocation de tels noms alors nous allons gentiment leur donner un petit cours de rattrapage.

Sorti en 98, Commandos : derrière les lignes ennemies a provoqué un incroyable engouement en alliant trois qualités recherchées par tout joueur digne de ce nom : beauté, jouabilité et surtout originalité. La grande idée de son créateur, Diorama Gonzo (cf. *interview*), est d'exploiter le concept de discrétion. En pleine Seconde Guerre mondiale, vous dirigiez une équipe chargée de saboter les bases d'opérations nazies. Cette bande de joyeux lurons était constituée de spécialistes (Béret vert, plongeur, chauffeur, artificier, espion et *sniper*) dont vous deviez utiliser les capacités à bon escient. Tout l'intérêt provenait de la notion d'infiltration : il était impératif de ne pas se faire repérer car la moindre alerte se soldait dans 90 % des cas par un *game over*. La seule solution consistait à surprendre les gardes par-derrière (remarquez, surprendre par-devant, ce n'est pas facile) et à cacher les corps. Une tâche difficile lorsque le moindre bruit ou une simple trace de pas suffisait à attirer l'attention. Mais l'interface était une merveille du genre et la beauté des graphismes coupait le souffle. Un immense succès confirmé par son extension Le Sens du devoir, les ventes cumulées des deux produits ayant largement dépassé le million d'unités.



■ GUERRE ET DÉSOLATION Dans certaines missions, vous évoluerez dans des décors en ruines.

What's up Doc ?

Alors, qu'apporte ce nouvel épisode ? Eh bien, lorsqu'on est face aux images (comme vous, en *direct live*), on serait tenté de répondre : pas grand-chose. Certes, les sublimes graphismes aux allures photo-réalistes semblent un peu plus fins mais rien de bien

Signé Cat's Eye

LE PETIT NOUVEAU Le voleur intégrera l'équipe de commandos.

Peut-être qu'il ne se balade pas en collant moulant au clair de lune pour exhiber des formes affriolantes mais il n'en reste pas moins un voleur surdoué. Capable d'ouvrir les coffres-forts en un temps record, il se montre aussi particulièrement habile lorsqu'il s'agit de faire les poches d'officiers ou de civils. Il a évidement l'habitude de repérer les occupants d'une maison et côte cabrioles. Il n'a absolument rien à envier au Béret vert. Un élément qui risque de jouer un rôle déterminant dans bien des missions.

Q&R

DIORAMA GONZO
Chef de projet

Comment avez-vous eu l'idée du concept de Commandos ?

Avez-vous fait votre service militaire ?

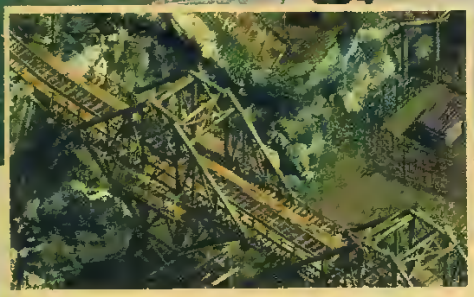
COMMANDOS, Caen 1944

Le petit pont de bois...

Comme nous le confirmait le chef de projet, l'inspiration des vieux films de guerre était très forte pour le premier Commandos et il en sera de même pour ce second *opus*, mais il faudra être un fan pour reconnaître ces clins d'œil.

Le film

Si le magazine était sonore, vous entendriez sifflet. Un spectacle pitoyable mais qui vous permettait de [illegible] Un chef-d'œuvre avec William Holden et Alec Guinness qui date de 1957.



Le jeu

Vous l'aurez devine, ils ont pris la partie la plus reconnaissable du film : le pont. Mais ne croyez pas qu'il s'agisse d'une copie approximative, c'est une reproduction parfaitement fidele, jusqu'a une poutre brisée lors du tournage !

révolutionnaire. Ce n'est qu'en voyant les héros se déplacer que les premiers changements apparaissent. Si les décors sont toujours en 3D isométrique (2D avec un effet de profondeur), les personnages sont désormais en véritable 3D. La qualité de leur animation s'en trouve largement améliorée : les postures sont moins raides et beaucoup plus réalistes. Pourtant, le travail à ce niveau n'est pas encore finalisé selon les développeurs.

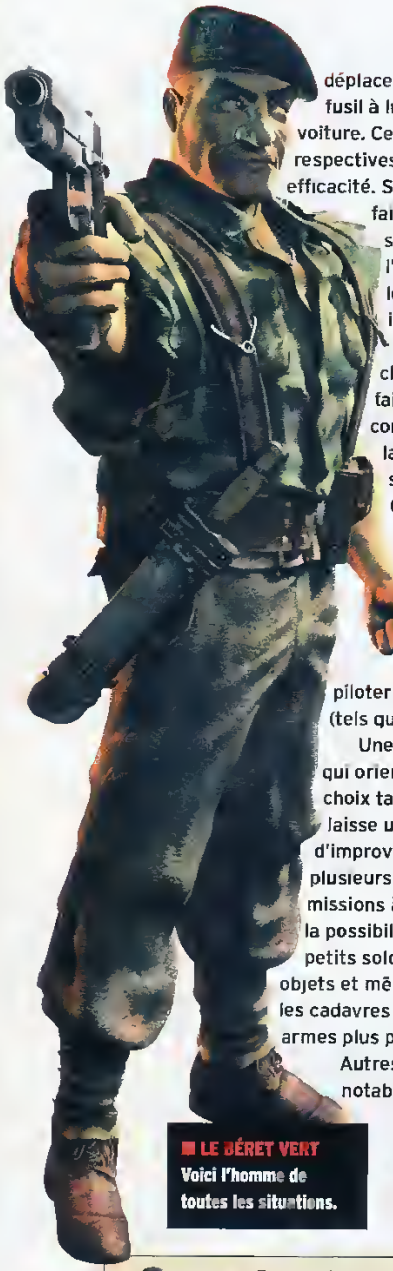
Différent mais pareil

En soit, cette amélioration n'est peut-être pas transcendante mais elle relève d'une volonté générale de Pyro Studios : augmenter le sentiment d'immersion du joueur en jouant la carte du réalisme et d'une certaine liberté. Rassurons les fanatiques des épisodes précédents avant qu'ils nous fassent une syncope, cela ne s'est pas fait au détriment de l'esprit du jeu. En fait, la totalité des éléments présents dans le premier Commandos et dans l'*add-on* ont été plus ou moins preservés. Je vois d'ici votre sourcil interrogateur, voire menaçant (ils sont forts ces sourcils quand même) s'arquer à l'évocation du « plus ou moins ».
Grosso modo, Commandos 2 recèle deux types de nouveautés, celles qui sont véritablement inédites et celles provenant d'une révision du système de jeu existant. Commençons par ces dernières.

L'un des fondements du premier Commandos résidait dans la complémentarité des membres de votre équipe : besoin du plongeur pour utiliser un bateau, du chauffeur pour conduire un véhicule, etc. Le concept était particulièrement intéressant en terme de jeu mais peu crédible et excessivement contraignant (les solutions à un problème étant réduites).
Pour remédier à cette situation sans renier l'intérêt initial, les auteurs ont opté pour un système de compétences transparent. De base, vos personnages sont assez polyvalents : tous peuvent aller sous l'eau,

L'interactivité avec les décors s'est grandement améliorée.

TROIS PETITS EXPLOSIFS ET PUIS S'EN VONT L'activité principale de Commandos 2, c'est le sabotage et la destruction... Un régal !



■ LE BÉRET VERT Voici l'homme de toutes les situations.

déplacer un corps, tirer avec un fusil à lunette ou conduire une voiture. Cependant, leurs capacités respectives affecteront leur efficacité. Seul le plongeur pourra faire un séjour prolongé sous l'eau, la précision de l'artificier avec un fusil longue portée sera très inférieure à celle du tireur d'élite, la charmante Natacha, trop faible pour porter les corps, devra les traîner, laissant des traces de sang un peu gênantes... Cependant, tous conserveront des talents spécifiques : seul l'espion peut se faire passer pour un officier allemand, seul le chauffeur peut piloter les véhicules lourds (tels que les tanks), etc.

Une approche vraisemblable qui oriente le joueur dans ses choix tactiques mais qui lui laisse une certaine liberté d'improvisation (il y aura plusieurs façons de mener les missions à terme), renforcée par la possibilité pour vos braves petits soldats de s'échanger des objets et même d'en ramasser sur les cadavres ennemis (y compris des armes plus puissantes).

Autres améliorations notables, celles liées à la jouabilité. Pas de gros changement pour l'interface (avec toujours la possibilité de diviser l'écran pour surveiller différents endroits et de connaître le champ de vision des soldats), mais l'intelligence artificielle des ennemis sera améliorée (ils deviendront plus méfiants dans certaines zones considérées à risque) et un système de blessures pour vos hommes est à l'étude.

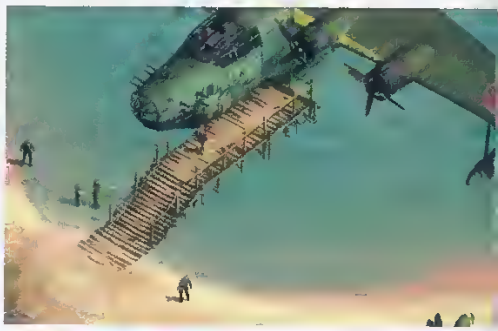
■ TOUCHÉ-COULÉ Les bâtiments de guerre comme ce bateau ont été reproduits avec une fidélité absolue. On se demande pourquoi le jeu ne sort pas avant décembre !

S'il y a une porte, c'est que vous pouvez entrer. Maison, bateau et même carlingue d'avion pourront être visités de fond en comble.

Fais comme chez toi

Passons maintenant aux véritables changements. Comme nous le disions, la volonté de Pyro Studios est d'immerger le joueur et cela passe par une interactivité fortement accrue avec l'environnement. Prenons le cas du Béret vert qui se caractérise par ses prouesses physiques. Il peut bondir par-dessus n'importe quelle barrière sans avoir besoin d'en faire le tour, sauter depuis un pont, escalader un poteau téléphonique puis progresser le long du câble avant de sauter dans un cours d'eau, passer à travers une fenêtre et se pendre au rebord...

L'autre grosse nouveauté du jeu réside dans la possibilité de pénétrer dans les bâtiments, et attention, tous les types de bâtiments, ce qui inclut aussi bien les maisons et les bars que les sous-marins, les bunkers où même les carlingues d'avions écrasés. Plus fort, lorsque vous plongez sous l'eau, vous pouvez réellement nager en profondeur et même trouver des passages souterrains. Dès que vous franchissez une entrée (ou crevez la surface de l'eau), le décor de fond disparaît pour laisser uniquement place à la structure interne de

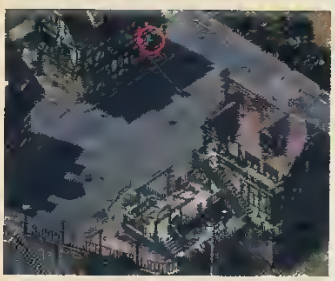


■ ALLÔ PAPA TANGO CHARLY On a tout fait péter sur l'île, il ne reste plus qu'à partir avec cet avion. Ça semble facile ?

Sous toutes les coutures

Commandos propose une qualité graphique que l'on ne pourrait que difficilement obtenir avec de la 3D véritable, sans pour autant perdre l'intérêt inhérent à cette dimension. Merci le changement de vue !

■ BATAILLE RANGÉE
Vos alliés (positionnés sur la maison) sont en pleine altercation avec des soldats allemands. La situation semble maîtrisée car ils ne sont que quatre.



■ INVITÉ SURPRISE
Pourtant, un petit changement d'angle permet de voir un cinquième nazi planqué en haut sous le porche. Vous l'avez vraiment échappé belle !

MESSIAH

Si vous l'avez pris pour un gentil petit ange

Il vous a déjà possédé.

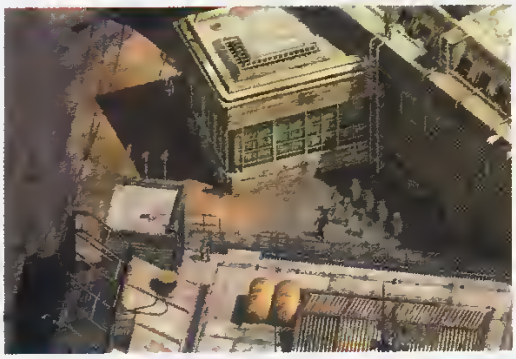
Le cauchemar règne sur Terre. Vous êtes Bob, l'ange [illegible] aux redoutables pouvoirs. Vous pouvez prendre possession de corps de 40 personnages, et les utiliser pour combattre les forces du Mal. Prostituées, Hitch, pigmés, hermes, maquereaux, à vous de choisir... Le Bien triomphera. A la prochaine.

MESSIAH : LA BONNE AMBIANCE C'EST LA DÉCADENCE

Demo jouable sur www.messiah.com

PC CD-Rom

[illegible] Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Le logo Shiny est une marque de Shiny Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Messiah, Interplay et les logos Interplay sont des marques d'Interplay Productions. Tous droits réservés. Distribution par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Limited.



Y A FOULE Le nombre de soldats chargés de protéger les lieux sensibles a sacrément augmenté. Il va falloir jouer serré.

ALLEZ EN PAIX Encore une nouvelle destination : la Tchécoslovaquie. Cette église est la reproduction fidèle d'un lieu de culte réel. Désolé, je n'en connais pas le nom.

l'endroit visité. Ce que vous pouvez voir sur les captures d'écran, c'est la pléthore de détails et la beauté de ces décors. Ce que vous ne pouvez pas voir, c'est qu'ils sont entièrement en 3D et que vous pouvez pivoter librement autour ! Outre le réalisme, cet aspect apporte évidement beaucoup au jeu, d'autant que la division d'écran permet d'évoluer à couvert tout en ayant un œil sur l'extérieur. Le *sniper* peut ainsi atteindre des positions stratégiques en hauteur et y attendre discrètement le passage de sa proie, vos hommes se cacheront dans les immeubles tout comme les soldats d'ailleurs (heureusement, certains personnages ont la capacité de s'assurer qu'une maison est vide avant d'entrer) et certaines missions vous obligeront à y effectuer des cambriolages.

« Monte-en-l'air » militaire

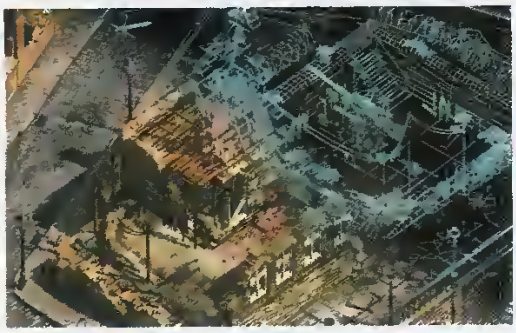
Cambriolages ! Eh oui, le célèbre monsieur Plus est passé par là en nous rajoutant quelques personnages. Outre la sexy Natacha (experte quand il s'agit de détourner l'attention) héritée de l'*add-on* du premier Commandos, nous aurons donc droit à un habile voleur (voir encadré « Signé Cat's Eye ») et à un chien. Sa présence n'est pas encore assurée et son rôle mal défini mais il devrait *a priori* permettre aux personnages de s'échanger des objets à distance. Par contre, s'il est un élément qui sera bel et bien de la partie, c'est le recours à des alliés. Des résistants vous prêteront main forte en certaines occasions. Il vous suffira d'aller leur donner des ordres pour les positionner et ainsi tendre une embuscade. Pour l'avoir vu, je vous assure que c'est particulièrement simple à mettre en place et jouissif.

Et les surprises ne s'arrêtent pas là. Les décors ont beau être en 2D, il n'en reste pas moins possible de changer d'angle de vue. Outre le zoom (accompagné d'un superbe effet visuel), vous pourrez, à l'instar de Sim City 2000 (l'avant-dernier), pivoter autour d'un point selon quatre angles (nord-ouest, nord-est, sud-est et sud-ouest). Cela vous obligera à prendre de nouveaux automatismes pour ne pas tomber bêtement sur un garde adossé derrière un baraquement.

Lorsque la discrétion n'est plus de mise, vos amis résistants viendront vous donner un coup de main lors d'embuscades mémorables.

Horreur ! Cet article tire à sa fin et je m'aperçois que je ne vous ai pas encore parlé des nouveaux environnements (le Pacifique sud ou encore des navires, en haute mer), des 16 missions garantissant environ 60 heures de jeu et des possibilités Multijoueur (six en coopération et plus lors d'affrontements en équipe). Mais vous l'aurez compris : Pyro Studios va frapper vraiment très fort avec Commandos 2 et l'attente jusqu'en décembre promet d'être interminable. Il me semble que j'oublie un petit truc... Ah oui, j'étais assis dessus. C'est la CRP, Charte de réserve des *preview* qui nous oblige à dire qu'un jeu aussi génialissime que celui-ci peut très bien être loupé en définitive. Enfin, on n'y croit vraiment pas ! ■

- Frédéric Dufresne



C'EST DU BOULOT On pourrait penser qu'un décor est plus simple à faire en 2D qu'en 3D. Et les quatre angles de vue alors ?

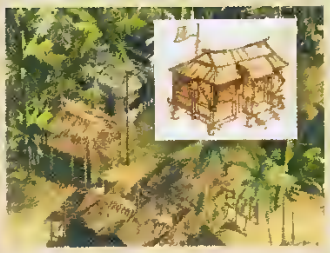
Copie conforme

À défaut d'une reconstitution historique précise des villes, les véhicules correspondent exactement à leurs modèles réels et l'architecture des bâtiments est reproduit fidèlement.

Beau bunker

Le travail de reconstitution et de préparation graphique est assez phénoménal. Notez que les divisions d'écran vous permettent d'observer un même lieu sous plusieurs angles en simultané

Les têtes brûlées



Certaines missions vous emmèneront dans le Pacifique (peut être pour y rencontrer Papy Boyington). Saboter les installations nazies, c'est bien, semer la désolation chez les Japonais dans la foulée, c'est mieux.

Saitek

P2000

4 gâchettes à tir rapide

Mode digital/analogique

4 boutons de tir

Tilt On/Off

Molette des gaz

Pavé directionnel à 8 voies

Mini-Joystick analogique

TILT

Digital

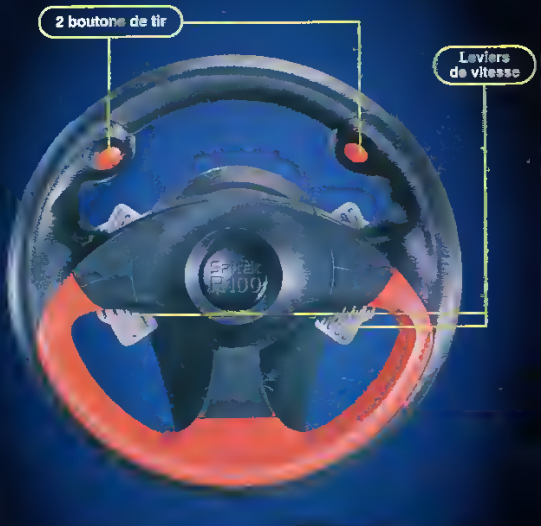
USB

R100

2 boutons de tir

Leviers de vitesse

Pédales pour les freinages et les accélérations



Cyborg 3D Digital Stick

Digital

Réglage de l'angle de tête

Réglage de la longueur de la tête

Ajustement de la taille de la main

Outil Saitek nécessaire pour les réglages

Manette de gaz avec position droite/gauche

Fonction twist 3D

SP550

2 EN 1

2 boutons de tir

4 boutons de tir

Gâchette

En mode combo :
- manette de gaz
- 6 boutons de tir
- bouton "Hat"

Système de connexion simple

2 gâchettes

En mode Joypad :
- 4 boutons de tir
- pavé directionnel à 8 voies
- 2 gachettes

Manette de gaz

Pavé directionnel à 8 voies ou Bouton "Hat"

Bouton de mécanisme d'emboîtement

Hub USB

GM2

Distribués par : ULANGER, FANTY, FNAC, VIRGIN, TOYS'R'US, expert et

transecom une société du groupe Saitek

Renseignements au 01 35 46 06 30. E-mail : transtyx@club-internet.fr ou http://www.saitek.com

Brochure sur demande à TRANSECOM, 12, avenue des Morillons, 95140 GARGES LES GONESSE

Nom, prénom

Adresse

C.P.

Ville

Date de naissance / /

Configuration matériel

■ ARRÊTE LES AMPHETS
Le cœur du principe de Crimson Skies : des avions customisés à mort avec un look génial.

L'as des as

Crimson Skies : Lutte pour la domination [illegible] un univers alternatif.

Pour info
- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Zipper Int.
- GENRE combat aérien
- SORTIE septembre 2000

Pendant que leurs petits copains de Microsoft suent sang et silicium pour rendre Combat Flight Simulator 2 aussi réel que possible, les gars de Zipper Interactive ont décidé de nous emmener jouer les Errol Flynn aériens dans un univers parallèle où les avions les plus tous prennent corps.

Microsoft gamestock

Eh voilà, à peine le mot simulateur de vol a-t-il été prononcé que la moitié d'entre vous prend lâchement la tangente vers les pages suivantes (est-ce que je m'arrête soudainement d'écrire cette *preview*, moi !).

Mais revenez donc bande d'hérétiques car vous commettriez une grave erreur en passant à côté du nouveau bébé de Zipper Interactive. Bien connus pour leur adaptation (réussie) des jeux de plateau Mechwarrior (jetez donc un œil aux *news* où l'on parle de Mechwarrior IV avant de revenir ici), ils nous refont une fois de plus le coup de la licence mais pour un univers radicalement différent, celui de Crimson Skies. Comment ça, vous ne le connaissez pas ! Et vous n'avez pas honte ?

■ ET LA PRIORITÉ À DROITE ! Pour semer un adversaire, on a rien trouvé de mieux que le slalom en ville. Pour se *crasher* aussi !

L'inspiration vient d'ailleurs

Zipper Interactive semble avoir trouvé le bon filon en s'associant à FASA. En effet, après avoir converti leur jeu de plateau Mechwarrior, c'est désormais au tour de celui de Crimson Skies.

Merci m'sieur l'arbitre

Le jeu de plateau se concentre totalement sur les combats avec un champ de bataille quadrillé et des avions miniatures. En contrairement à l'adaptation, les règles de déplacement et de dégâts y sont vraiment très strictes.

Le nouveau monde

L'une des grandes forces de Crimson Skies, c'est de proposer un univers très riche et délirant, avec des héros dignes du cinéma. Celui-ci s'appuie notamment sur des nouvelles rédigées dans le style romanesque des années 40-50

Un univers alternatif de qualité

Dans une certaine mesure, le monde alternatif crée par FASA est proche du nôtre. Le jeu se déroule en 1937 et l'on y retrouve les grandes villes américaines telles que Los Angeles et New York. Pourtant, d'importants changements sont intervenus. De multiples événements (prohibition, crise financière, etc.) ont scindé les États-Unis en factions rivales et le délabrement des voies ferroviaires a définitivement consacré l'aviation comme le moyen de transport ultime.

Forcément, dans de telles conditions, la technologie aérienne a fortement progressé. Dubliez les avions de papy Boyington, aux lignes simples et discrètes.

Beau comme un avion

Les engins que vous piloterez dans Crimson Skies ne sont vraiment pas comme les autres. Surarmés, *boostés* au niveau des moteurs, ils vous offriront des sensations de vol uniques dans leur genre. Pas moins de douze appareils sont disponibles. Petit aperçu...

Curtiss-Wright P2 Warhawk

Armé de quatre canons de 60 mm, le Warhawk se caractérise avant tout par son exceptionnel rayon d'action. Il est capable de parcourir 750 miles et de monter à 37 000 pieds. Idéal pour rester discret.

Sanderson FB 14 Vampire

Un peu moins performant que le Curtiss (mais tout aussi rapide avec ses 200 mph), le Vampire possède cependant un armement impressionnant : deux mitrailleuses 50 mm, deux canons de 60 mm et encore deux de 70. Ça calme.

W & D M210 Raven

Le M210 Raven est faiblement armé (quatre mitrailleuses 40 mm et deux canons 50 mm) et sa portée demeure limitée. Mais question rapidité, il ne craint personne : ses 1261 chevaux fiscaux le propulsent à 250 mph !

« Ce que je voulais le plus, c'est que le joueur se sente comme un héros de film, dans sa dimension la plus classique. »
John Howard.

CARGO DE NUIT Le jour et la nuit seront gérés, tout comme différentes conditions climatiques (pluie ou neige).

Les engins qui fendent désormais les cieux sont de véritables monstres tout droit sortis de l'imagination fertile et débridée d'un créateur fou. Et que je te colle des moteurs dignes d'un *jumbo-jet* sur un monoplace, et que je te rajoute des mitrailleuses lourdes vraiment très... lourdes.

Un environnement complètement délirant dont l'essence a partaitement été captée par les développeurs. Dès les premières minutes, une fantastique ambiance rétro digne de *Rocketeer* nous happe : musique jazzy des années 30-40, avions au look hallucinant et héros caricaturaux à l'extrême.

C'est dans cet univers décalé que l'intrépide Nathan Zachary et son équipe (composée essentiellement de magnifiques créatures) gagnent leur vie en louant leurs

SANS PITIÉ
Un zeppelin qui ne demande qu'à être achevé, ça ne se refuse pas !

Les engins qui fendent les cieux sont de véritables monstres tout droit sortis de l'imagination fertile et débridée d'un créateur fou !

■ **AMBIANCE FORTIES** Crimson Skies nous plonge, dès les premiers instants, dans une ambiance années 40 des plus réussies. C'est ainsi que les développeurs espèrent nous faire incarner un héros de cinéma digne de ceux des plus grands films hollywoodiens.

Q&R

JOHN HOWARD
Designer principal

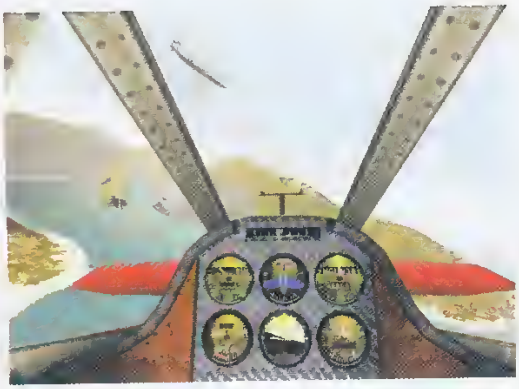
Qu'avez-vous essayé d'apporter avec Crimson Skies ?
Beaucoup de choses D'abord une présentation de l'univers du jeu de plateau L'aventure se déroule a une période historique chargée de nostalgie Pas une nostalgie vague et complaisante mais plutôt du genre de celle qu'on éprouve pour la conquête de l'Ouest Vous savez ce sentiment vraiment cool qu on ressent en s'imaginant en train de pénétrer un salon avec un six coups à la ceinture pour chasser les bandits. Avec un peu plus de style et d élégance dans le cas de Crimson Skies Ce que je voulais le plus c est que le joueur se sente comme un héros de film, dans sa dimension la plus classique Pas le genre Bruce Willis mais plutôt Cary Grant Humphrey Bogart ou John Wayne

Comment ?
En ignorant toutes ces ennuyeuses petites considérations physiques Nous n essayons pas de faire un simulateur de vol réaliste, même si nous voulons éviter de sombrer dans l'arcade pure.
Il nous fallait trouver un juste milieu permettant au joueur de se concentrer sur son rôle de héros

services aux factions en présence. Particulièrement scénarisée, l'intrigue vous entraînera dans une aventure digne des films d'Errol Flynn, avec éternel rival (Paladin Blake), beauté sulfureuse (Lana Cooper) et belle plante vénéneuse (Black Swan). Protection, escorte, bombardement, attaque de zeppelins géants mais aussi détournement d'avion ou récupération d'espion sur le toit d'un train, il faudra enchaîner les exploits pendant plus de 24 missions pour avoir une chance de changer le cours de la guerre.

Oubliez Flight Simulator 2000

Alors tout cela est bien beau en théorie mais qu'est-ce que cela donne en pratique ? Eh bien quelque chose d'extrêmement prometteur. Le moteur n'a rien à voir avec celui de Flight Simulator 2000. Ici, tout est beau, détaillé, fluide... Que ce soit dans les nuages ou au-dessus d'une ville à l'architecture originale mais au rendu agréable, la sensation de vitesse est au rendez-vous. Une qualité appréciable car Crimson Skies fait la part belle au *dogfight*. Et c'est d'ailleurs là que réside le point fort du jeu.



■ **RESTONS SIMPLE** Les instruments de vol sont réduits à leur plus simple expression, d'ailleurs, le cockpit transparent est disponible.

■ **CHOC CULTUREL** Notre-Dame de Paris en premier plan, un pont américain en second plan : c'est la magie de Hollywood.

Totalement affranchis des règles du réalisme aérodynamique et des commandes superflues (un humain normal maîtrise l'appareil en cinq minutes), les duels aériens procurent une exaltation peu commune. Les avions enchaînent les manœuvres les plus spectaculaires, obéissant au doigt et à l'œil à la moindre sollicitation du *joystick* : plongeon en piqué sur les dirigeables, slalom entre les immeubles new-yorkais, rase-mottes dans les studios hollywoodiens...
De jour comme de nuit, ce sont près d'une quinzaine de gros avions qui joueront en simultané au chat et à la souris sur vos écrans (dommage que l'on ne puisse donner d'ordres directs à son escadrille). On se croirait vraiment dans un film.

Vous l'aurez compris, Crimson Skies était la grosse surprise du Gamestock 2000 (la réunion annuelle de présentation des jeux Microsoft), mais il lui reste encore de longs mois de développement pendant lesquels les développeurs devront nous « scripter » des missions à la hauteur du moteur, de l'univers et de l'ambiance dont ils disposent. Un défi de taille mais les choses semblent vraiment bien parties. ■

- Frédéric Dufresne

ACCÉLÉRATEUR GRAPHIQUE | MÉMOIRE 32MB | BUS AGP 4X/2X | CONTRÔLEUR S3 SAVAGE 2000

DIAMOND

GAMERS EDITION

VIPER II®

L'extension graphique la plus rapide pour les jeux multitextures aux plus hautes résolutions

- Le premier moteur graphique QuadriTexture™ de l'industrie pour les jeux multitextures d'actions rapides
- Compression de texture S3TC – permet les premiers jeux photo-realistes de l'industrie
- DVD de qualité cinéma et sortie TV
- Livré avec : Quake III d'Id Software et TrickStyle version complète d'Acclaim Entertainment, rendus extraordinaires par l'utilisation de S3TC

Libérer la puissance
Viper II est arrivée

Seul un joueur en mal de puissance sait ce dont une bonne carte graphique est capable. Et c'est exactement ce que sont nos développeurs. Accros de jeux d'une intensité vibrante et de graphismes dignes d'images photos, nous avons produit la nouvelle *Viper II*, accélérateur graphique doté d'une qualité d'affichage et de performances inégalées. Si vous recherchez les plus hautes résolutions et les vitesses d'affichage multitexture les plus rapides, ne cherchez pas plus loin.

Notre technologie est leader sur le marché. *Viper II* possède le premier moteur QuadriTexture de l'industrie, ce qui lui permet de rendre les effets les plus réalistes jamais vus jusqu'ici dans le monde du jeu vidéo. *Viper II* jouit également de la performance graphique la plus rapide à haute résolution. Il suffit de consulter les résultats des tests réalisés avec Quake3 - *Viper II* enrichit la concurrence.

Basé sur l'architecture du Savage 2000, *Viper II* offre un ensemble multimédia complet avec l'accélérateur graphique 2D, 3D, sortie TV et DVD.

Disponible dans un magasin près de chez vous dès aujourd'hui

www.diamondmm-europe.com/viper Tél: 01 55 38 16 00

S3

© 2000 S3 Inc. Diamond products are current ly S3 Inc. All rights reserved. S3, Diamond and Viper are registered trademarks of S3 Inc.
All other products and services are the trademarks of their respective holders. S3 reserves the right to change specifications without notice.

Formation

Obi Wan : Suivez le parcours initiatique du plus sage des chevaliers Jedi.

Pour info

- ÉDITEUR **Ubi Soft**
- DÉVELOPPEUR **LucasArts**
- GENRE **action/aventure**
- SORTIE **fin 2000**

On aurait été bien naïf de croire que George Lucas allait attendre l'épisode 2 de sa saga pour nous sortir de nouveaux jeux. Sans doute de peur qu'on l'oublie, il nous prépare Obi Wan, pour nous révéler les coulisses de La Menace fantôme. Êtes-vous prêt à endosser le destin du jeune apprenti Jedi Obi Wan et à jouer les sauveurs interplanétaires armé d'un superbe sabre laser ?

© SIPA PRESS

continue

Je suis sûr que les fans acharnés qui ont vu (et aimé) *La Menace fantôme* se sont demandé « Mais qu'est-ce que f... Obi Wan pendant que Quin Jon bavarde avec la reine Amidala ? » Eh bien, soucieux de préserver la précaire santé mentale des admirateurs des Jedi (et, incidemment, des admiratrices d'Ewan McGregor), LucasArts s'apprête à répondre à la question avec son nouveau projet, au titre aussi simple qu'efficace : Obi Wan. En dépit des premières rumeurs qui avaient circulé sur le Net, Obi Wan ne sera pas un jeu d'aventure/action comme son prédécesseur La Menace fantôme.

Des persos non joueurs donneront à Obi Wan des quêtes à accomplir et l'aideront à trouver le meilleur moyen de remplir sa mission.

Joue avec tes héros favoris !

Développé à partir d'un moteur graphique spécialement conçu pour lui, Obi Wan utilisera effectivement une vue de dos « à la Tomb Raider », indispensable au bon maniement du sabre laser. Mais il sera dans son esprit plus proche d'un *quake-like* intelligent façon Half-Life que d'un jeu d'aventure. Pour les développeurs de chez LucasArts, Obi Wan n'est pas un jeu ordinaire. Il représente un véritable défi, un pari qu'ils n'ont pas le droit de perdre. C'est en effet la toute première fois qu'un jeu tiré de la célèbre saga mettra directement en scène un personnage du film, ce qui leur avait jusque là été interdit par la volonté de contrôle total de George Lucas sur ses chères créations.

Pas de droit à l'erreur donc, mais on est très vite rassuré en apprenant que le chef de projet d'Obi Wan n'est autre que Stephen Shaw, créateur de Mysteries of the Sith, l'excellente extension pour Jedi Knight (un *quake-like* dans l'univers de Star Wars absolument génial). La Force est donc avec lui depuis longtemps, et au vu des premiers niveaux d'Obi Wan, elle ne l'a pas abandonné ! Le moteur qu'il a conçu avec son équipe a permis la création d'architectures superbes, directement inspirées du film. On pourra ainsi visiter Naboo, mais aussi Tatooine et Coruscant, cette dernière dans un immense décor techno urbain qui ravira les fans de *Blade Runner*. Le tout bien sûr dans la peau du jeune Jedi ressemblant parfaitement à Ewan McGregor. La plupart de ses mouvements (environ 47 différents) ont été travaillés par *motion capture*, à partir de ceux d'un spécialiste en arts martiaux.

MAÎTRE D'ARMES Même si d'autres armes sont disponibles, l'essentiel se fera au sabre laser qui détourne et renvoie les tirs.

Mais le principal défi que se sont lancés les auteurs est de véritablement faire de nous des Jedi, maniement de la Force et du sabre laser compris. Ce qui avait déjà été l'atout majeur de Jedi Knight et de Mysteries of the Sith devrait atteindre ici une toute autre ampleur. Non seulement vous serez capable d'effectuer tous les mouvements de sabre laser que l'on voit dans le film (indispensable pour le combat final contre Darth Maul)

PONT DES SOUPIRS Le moteur graphique permet des architectures superbes, souvent inspirées de villes européennes.

■ MONSTRES MÉCANIQUES Les droïdes ne sont que le menu tretin des nombreux monstres que les auteurs veulent nous faire affronter.

Obi Wan nous entraînera à travers la galaxie, sur les bases spatiales du film, et même sur une planète inconnue !

mais, en plus, celui-ci répondra au moindre mouvement de la souris. L'usage de la Force devrait être également simplifié par une interface dont Stephen Shaw et son équipe rêve qu'elle sera non seulement intuitive mais totalement invisible. Le résultat est pour l'instant impressionnant, et un simple mouvement de la main permet au joueur de projeter trois droïdes ennemis les quatre fers en l'air à l'autre bout de la rue. Le scénario respecte également la philosophie de l'ordre Jedi.

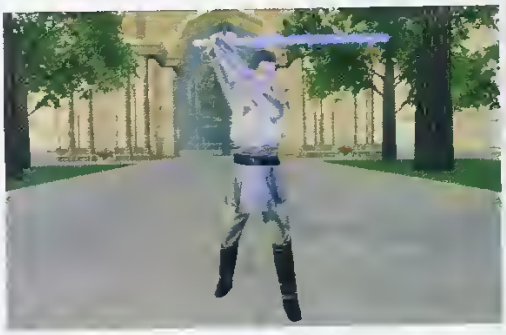
Fight and love

L'essentiel des pouvoirs d'Obi Wan sera de caractère défensif, et ses missions seront essentiellement humanitaires, comme la protection de réfugiés, la libération d'esclaves ou la délivrance d'otages sur Naboo. Et contrairement à la plupart des *quake-like*, il sera essentiel à la progression du jeune Jedi que les objectifs soient atteints avec un minimum de victimes.

■ BOUGE MAL FAMÉ Parler avec les personnages extérieurs sera une obligation pour mener à bien chaque mission d'Obi Wan.

Comme dans certains jeux de rôle, votre personnage acquerra même une « réputation », que de mauvaises actions répétées ternira, changeant alors l'attitude des personnages contrôlés par le jeu à son égard. Rien à voir avec un jeu bourrin où l'hémoglobine remplace l'imagination. Bien sûr, tout cela n'est qu'un début, et le jeu ne devrait pas être entre nos mains avant Noël, mais comment la Force pourrait-elle abandonner une équipe animée d'une telle foi ? ■

- Rémy Goavec



■ ARTS MARTIAUX Les mouvements d'Obi Wan ont été créés en *motion capture* à partir de ceux d'un spécialiste du combat au sabre.

Stephen Shaw : la Force est en lui

Stephen Shaw a beau avoir des airs de surfeur insouciant, ce n'est pas un débutant. Chez LucasArts depuis 1992, il a travaillé sur des jeux aussi remarquables que The Dig, Outlaws et Mysteries of the Sith. Il est maintenant chef de projet sur Obi Wan.

Comment a démarré le projet Obi Wan ?
En fait, il y avait plusieurs idées dans l'air, notamment une nouvelle suite à Dark Forces et Jedi Knight. Et puis, nos amis de chez Lucas nous ont proposé de commencer à travailler sur un jeu à partir du personnage d'Obi Wan et de l'Épisode 1. Les éléments que nous avions déjà réunis pour le nouveau Dark Forces s'y adaptant parfaitement, nous les avons tout naturellement récupérés.

Quelle est l'idée de base dans Obi Wan ?
En fait, mon souhait est de revenir à quelque chose qui a un peu disparu des *quake-like* depuis quelque temps : une histoire. Tournament et Quake III sont des jeux superbes, mais qui ne touchent qu'au combat. Obi Wan s'inscrira lui très nettement dans la saga de Star Wars, et développera le personnage du jeune Jedi. Le joueur aura des quêtes à accomplir, des vraies quêtes de Jedi, comme sauver des civils sur Naboo ou déjouer les plans des adeptes du côté obscur de la Force. Tout cela l'amènera à mieux maîtriser la Force, ce qui explique qu'à la fin du film il passe d'apprenti à chevalier.

Donc, action ou aventure ?
C'est vrai que vu de loin on peut penser à Tomb Raider, mais pour moi Obi Wan est véritablement un *quake like*. La seule raison pour laquelle nous avons renoncé à la vue subjective, c'est le combat au sabre laser. Obi Wan sera un jeu d'action avec une vraie histoire, et une part de réflexion qui servira à véhiculer la philosophie Jedi. Pour réussir, il faudra vraiment penser en tant que Jedi.

Comment manipulera-t-on la Force ?
Comme tous les joueurs, j'avais été un peu frustré du manque de rapidité de l'usage de la Force dans Jedi Knight et Mysteries of the Sith. L'interface sur laquelle nous travaillons sera rapide, invisible et intuitive. En outre, presque tous les objets présents à l'écran seront manipulables. En revanche, il y aura moins de pouvoirs utilisables, et pas question de passer du côté obscur : nous devons respecter l'histoire et la personnalité d'Obi Wan Kenobi.

Reverra-t-on un jour Kyle Katarn (Ndlr : héros de Dark Forces et Jedi Knight) ?
C'est clair ! Je n'ai aucune envie de laisser tomber un personnage aussi intéressant que Kyle. Mais comme j'aimerais aussi convaincre LucasArts de faire un Outlaw 2 (*quake like* dans une ambiance western), je ne peux pas vous donner de date. Mais Kyle reviendra !

We move the information that moves your world. adaptec

NOUVEAU

EASY CD CREATOR 4
DELUXE

MP3

MUSIQUE

INTERNET

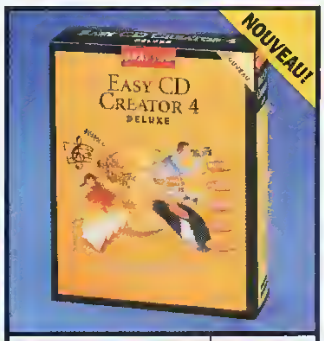
SAUVEGARDE

Votre CD est servi !

Vous avez un Mac? Demandez Toast 4 Deluxe.

Votre graveur de CD va chauffer.

Easy CD Creator™ 4 Deluxe vous ouvre tout un nouveau monde de possibilités, bien au-delà de ce que permet le logiciel livré avec votre graveur de CD. Vous pouvez maintenant créer vos propres CD au départ de fichiers MP3, de vieux 33 tours ou de cassettes audio. Mais aussi retoucher, perfectionner et partager vos photos ainsi que vos séquences vidéo ou encore sauvegarder vos données importantes et les récupérer rapidement grâce au nouveau logiciel Take Two™. Tirez le meilleur parti de votre musique, vos données, vos photos et vos séquences vidéo avec Easy CD Creator 4 Deluxe. Pour vous aider à créer vos propres CD, le coffret contient également un étiqueteur de CD, des étiquettes et un câble pour connecter votre chaîne stéréo à votre ordinateur.



Easy CD Creator 4 Deluxe. Seulement : 490F*

http://www.adaptec-europe.com

Disponible chez Direct Price, Fnac, Surcouf ou chez votre revendeur habituel.

©1999 Adaptec Inc. Tous droits reserves. Adaptec, le logo Adaptec, la signature Adaptec, Easy CD Creator et Take Two sont des marques d Adaptec, Inc., qui peuvent etre déposees dans certaines juridictions. Les autres marques citées appartiennent a leurs propriétaires respectifs. Ce logiciel est conçu pour vous aider a reproduire des oeuvres dont vous êtes titulaire des droits d auteur ou pour lesquelles vous avez obtenu l autorisation de copie de la part du titulaire des droits d auteur.
** Prix de vente au détail conseillé, sujet à modification sans préavis*

Vacances romaines

Praetorians | Revivez les sanglantes campagnes de Jules César.

Pour info
- EDITEUR Eidos
- DÉVELOPPEUR Pyro Studios
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE avril 2001

Non content de nous faire baver avec un Commandos 2 attendu de longue date, les Espagnols de chez Pyro Studios nous sortent de derrière les fagots un petit jeu de stratégie temps réel 3D qui risque de faire parler de lui. Cap sur la Rome antique pour un cours accéléré de conquêtes.

« Nous testons actuellement les limites du moteur avec 2 000 unités en simultané » **Jaime Cifuntes, chef de projet.**

Ah, ces sacrés Romains ! On peut dire qu'ils nous font bien rire depuis des années, à se manger des baffes généreusement distribuées par nos ancêtres gaulois dopés à la potion magique. Pourtant, d'après d'autres sources historiques (Goscinny nous aurait menti !), les Romains n'étaient pas des rigolos. Ils étaient même de grands conquérants sous l'égide de Jules César, soumettant d'innombrables cités, de la Méditerranée à l'Atlantique.

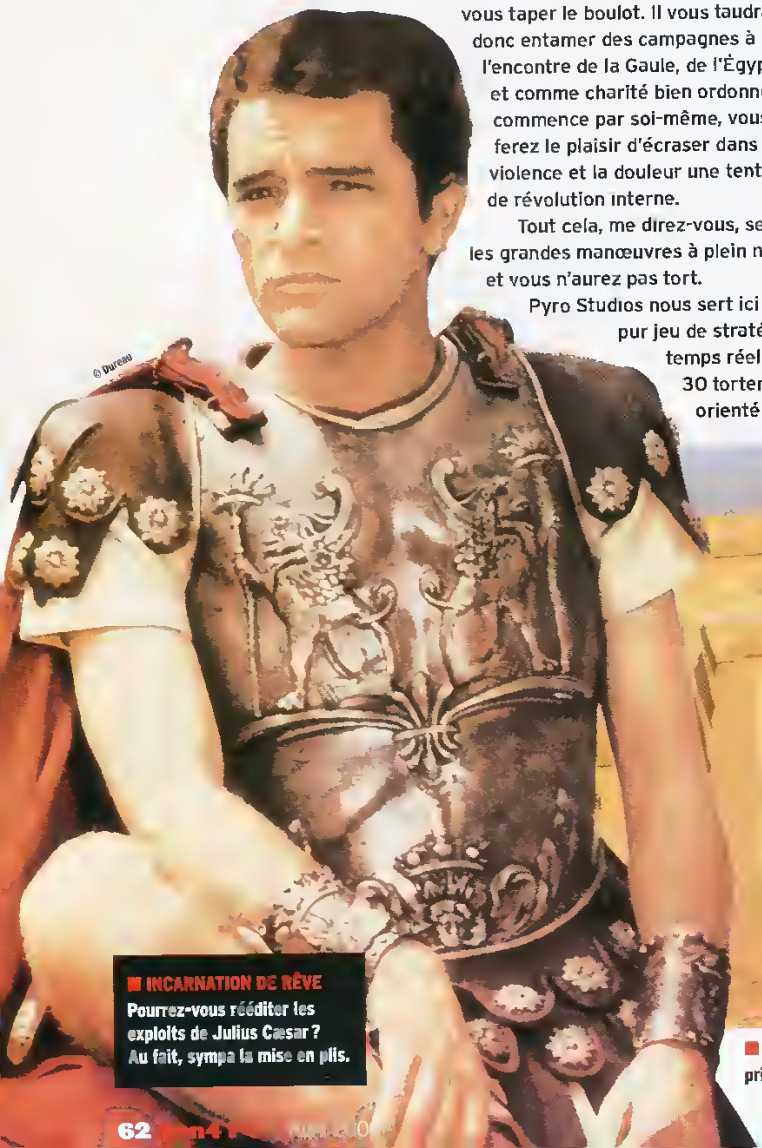
Enfin, ne nous avançons pas trop car lorsque débute Praetorians, ces territoires sont loin d'être annexés et pour tout dire, c'est même vous qui devrez vous taper le boulot. Il vous faudra donc entamer des campagnes à l'encontre de la Gaule, de l'Égypte, et comme charité bien ordonnée commence par soi-même, vous me ferez le plaisir d'écraser dans la violence et la douleur une tentative de révolution interne.

Tout cela, me direz-vous, sent les grandes manœuvres à plein nez et vous n'aurez pas tort. Pyro Studios nous sert ici un pur jeu de stratégie temps réel en 3D tortement orienté vers le combat. Vous aurez bien entendu des ressources à gérer (le bois, la pierre et les esclaves) mais celles-ci ne seront disponibles qu'en quantité limitée. La volonté des développeurs est d'éviter une simple course à la production pour se concentrer pleinement sur l'aspect tactique des affrontements qu'ils ont particulièrement soignés.

OÈS QUE LE VENT TOURNERA... Les navires vous seront d'une aide précieuse pour les débarquements.

Mon légionnaire...

Ainsi, la relation entre les différents types de troupes (une quinzaine par camp) ressemblera un peu au jeu pierre-papier-ciseau. À titre d'exemple, la cavalerie décimera sans mal les fantassins mais éprouvera les pires difficultés face aux lanciers, eux-mêmes démunis face aux archers. Il s'agira non seulement de produire les bonnes unités mais aussi de les utiliser au bon moment.



© Dureau

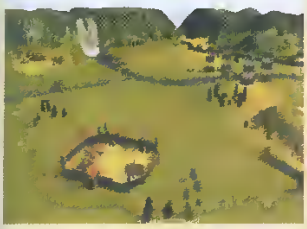
INCARNATION DE RÊVE Pourrez-vous rééditer les exploits de Julius Caesar ? Au fait, sympa la mise en plis.

DROIT AU CŒUR Le palais de chaque ville sera évidemment votre objectif principal et l'atteindre n'aura rien d'une sinécure.

Battre la campagne

Les trois campagnes de Praetorians vous emmèneront dans des environnements relativement différents, vous opposant à des troupes spécifiques auxquelles vous pourrez accéder ou moins en Multijoueur. Chacune alignera une quinzaine d'unités dont vous devrez découvrir les points faibles.

Astérix et compagnie

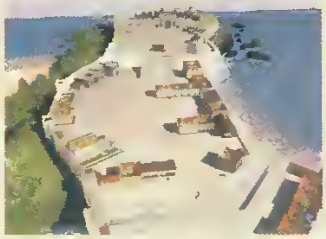


La Gaule est surtout constituée de petits villages pas très bien protégés, mais les guerriers se défendront farouchement. Il faudra aussi se méfier de la pluie qui pourra rendre le terrain boueux, ce qui ralentit vos hommes. Les ponts joueront un rôle stratégique.

Le plus beau des nez

Il paraît que c'est Cléopâtre qui le possédait et vous pourrez le vérifier, si vous parvenez à indexer son territoire. Les cités disposent de fortifications élementaires mais d'une armée considérable et volontaire. Gare aux grosses tempêtes de sable !

Conflit fratricide



Rome et ses environs, un climat idéal pour se concentrer sur les conflits titanesques qui se préparent. De nombreux soldats surentraînés vous attendront derrière d'immenses murailles, prêts à tout pour mener leur révolte à terme.

Cependant, d'autres éléments devront entrer en ligne de compte, à commencer par la topographie du terrain. La hauteur constituera évidemment un avantage considérable (il sera possible de poster des archers en haut des tours) mais ce sera aussi le cas des ponts permettant de canaliser le flux des assaillants ou des côtes autorisant les débarquements en force. Il sera impératit de se procurer des machines d'assaut (béliers, catapultes ou tours mobiles) pour avoir une chance de franchir les murailles des cités et les formations (tortue, triangle, etc.) auront un rôle décisif, tant en phase d'approche qu'au cœur de la mêlée.

S'il n'est pas d'une originalité excessive (Shogun Total War propose un concept analogue), Praetorians dispose en revanche d'un moteur graphique époustouflant. Comment ne pas s'extasier devant la tinesse des images qui s'offrent à vos petits yeux ébahis ? Les animations ne sont pas en reste, qu'il s'agisse de vos légionnaires tapant sur les ennemis à coups de glaive, des béliers défonçant les portes ou du reflux de l'écume. Un jeu fort prometteur donc, que ses concepteurs vont encore peaufiner pendant une bonne année et que l'on gardera à l'œil. ■

- Frédéric Dufresne

AFFRONTEMENTS IMPRESSIONNANTS Vos petits soldats s'approchent bien sagement en formation avant de se ruer comme des fous sur leurs ennemis pour les provoquer en combat singulier. Le chaos et la furie des combats sont parfaitement retranscrits.

Q&R

JAIME CIFUNTES
Chef de projet

Votre moteur de jeu affiche des décors sublimes mais peut-il gérer un nombre important d'unités en même temps ?
Pas de probleme. Pour vous donner une idée, nous testons actuellement les limites du moteur avec 2 000 umtés en simultané (N.D.L.R. nous avons eu droit à la preuve en images). Cela ne ralentit quasiment pas. De toute façon, le joueur aura rarement autant de personnages sous ses ordres car les ressources limitées ne lui permettront pas d'en produire de telles quantités.

Vous êtes-vous autorisé à créer des unités originales ?
Non, nous collons au maximum à la réalité historique sur ce plan. D'ailleurs, comme vous pouvez le voir (N.D.L.R. sur l'écran d'un de ses collègues), même de près la modelisation des unités est hyper realiste. Nous hésitons cependant à implementer un zoom permettant de les observer de très près car c'est coûteux en ressource machine et nous avons constaté dans les autres jeux que ce genre d'option amuse cinq minutes avant d'être délaissé.

Les enfants

Motocross Madness 2 | Le retour de la simulation de moto la plus fun !

Pour info

- ÉDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR Rainbow Studios
- GENRE simulateur de motocross
- SORTIE été 2000

Microsoft gamestock

STÉPHANE RONCADA
L'un des trois Français présents dans le championnat américain.

s des dunes

LA CLASSE Entre la magnificence du terrain, la beauté des textures et le niveau de détail du couple pilote/moto, on ne peut que rester admiratif devant la *maestria* des programmeurs de Rainbow Studios. Bravo messieurs !

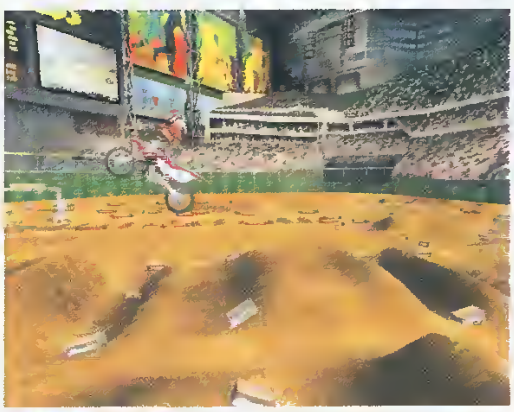
Cela va bientôt faire un an que Motocross Madness est sorti. Pourtant, il reste la référence incontestée du genre. Un exploit rare qui n'est pas dû au manque de concurrents mais à sa qualité. Cependant, le patriarche risque d'être trahi et comme bien souvent, par son propre fils.

Pour jouer les masochistes à moto, il n'y a pas que les glissières d'autoroute et les bacs à sable de circuits, on peut aussi imiter l'Albatros en se ramassant lamentablement à l'atterrissage d'un saut monumental. Les spécialistes en la matière sont incontestablement les champions de motocross, comme on peut en voir sévir lors de la compétition *indoor* (en salle pour les anglophobes) de Bercy. Vous savez bien, ces fous harnachés de combinaisons intégrales en cuir qui tournent à toute berzingue sur des circuits boueux, constellés de gigantesques bosses, les envoyant à chaque fois défier les lois de la gravité. Un spectacle très impressionnant et des sensations extrêmes (côtes brisées, poignets foulés, etc.) malheureusement inaccessibles aux masses.

Ravalement de façade réussi

Dans un élan d'altruisme légèrement teinté de vénalité (à moins que ce ne soit l'inverse), Microsoft nous a permis de partager ces impressions grâce au premier Motocross Madness, y ajoutant même gracieusement des parcours en extérieur offrant une grande liberté. Graphismes léchés et jouabilité exceptionnelle ont permis au jeu de résister à la concurrence jusqu'à l'arrivé du successeur.

Et il faut bien l'admettre, l'attente n'aura pas été vaine car cette suite promet de casser la baraque. Première épreuve passée haut la main, celle du *lifting*. Il suffit de regarder les captures pour le voir, le moteur du jeu exploite toutes les techniques des cartes les plus récentes pour nous en mettre plein la vue. Les pilotes, comme les motos, sont hyper détaillés (quatre fois plus que dans l'*opus* précédent) et les décors constituent un



INDOOR Les circuits ont été agrandis par rapport à la version précédente pour améliorer la jouabilité. Le détail fait la différence.

Q&R

STÉPHANE RONCADA
Consultant pour Microsoft Madness 2

Qu'est ce qui vous a poussé à vous exiler aux États-Unis ?
En toute franchise l'argent. Les gains dans le championnat américain sont bien plus importants que dans n'importe quel autre pays. Mais c'est aussi le rêve car le niveau de compétition est incroyablement élevé sans comparaison avec l'Europe. Se frotter aux pilotes américains, c'est un véritable *challenge* et j'en suis d'autant plus fier qu'il n'y a que six ou sept Européens qui sont parvenus à le faire ces dix dernières années.

En quoi a consisté votre participation à Motocross Madness 2 ?
Elle a surtout concerné la partie *indoor*. J'ai veillé à ce que les figures lors des sauts soient réalistes et que les sensations se rapprochent le plus possible de celles que je peux ressentir. Mais mon plus gros boulot a concerné les circuits. Les développeurs avaient tendance à reproduire les dimensions réelles des circuits... or, cela nuisait à la jouabilité. Je les ai aidés à trouver des dimensions plus adaptées en participant à l'élaboration des traces. D'ailleurs, après la sortie du jeu, je pense mettre quelques nouveaux traces sur mon site.

Ça plane pour moi

Se la jouer devant les foules déchaînées en sortant des « catches » (prises) de folie est extrêmement simple : un bouton plus une direction est c'est parti. Reste qu'il faut avoir suffisamment d'élan sinon, c'est la gamelle. Et ne pensez pas qu'il s'agisse de pure invention, toutes les figures présentes dans le jeu existent réellement. La preuve en images...

Crucifixion

La position de la croix est impressionnante car elle implique de lâcher totalement (pieds et mains) la moto

Crucifixion 2, le retour

L'avantage de cette prise (ou absence de prise), c'est qu'elle se fait rapidement. Parfait pour les petites bosses

Hop, sans les pieds !

Par dessus le guidon, une prise difficile qui nécessite une bonne dose de souplesse (essayez donc chez vous).

J'suis trop bon

Largement plus facile à réaliser dans le jeu (question de souplesse du pouce), il requiert un saut d'envergure.

Plus beau, plus grand, plus fort, le nouveau Motocross Madness promet d'atteindre des sommets de fun.

véritable bonheur. La modélisation des terrains ne laisse apparaître aucune arête anguleuse, les textures sont parfaitement réalistes et les objets (tous en 3D) sont d'une finesse impressionnante.

Décollage immédiat

Fort heureusement, les génies de chez Rainbow Studios ne se sont pas contentés de soigner l'aspect visuel. Laissons donc là le dico des superlatifs pour se pencher sur le cœur de cette seconde édition : les modes de jeu. On y retrouve évidemment les courses classiques, les épreuves de saut (ou de gamelle) ainsi que les compétitions Multijoueur mais deux petits nouveaux font leur apparition. Dans le Pro-Circuit Racing, vous entamerez une véritable carrière dans laquelle vous devrez trouver des sponsors et gagner des courses afin d'améliorer votre équipement et gravir les échelons menant à la gloire (je suis le roi du monde !). L'Enduro Racing vient lui accroître l'intérêt des phases de *free ride*, en vous proposant un environnement interactif dans lequel vous devrez cumuler les cascades : course contre un train, traversée d'une grange, etc.

Dernier obstacle d'importance : la jouabilité. Pour y avoir joué un moment, je peux vous assurer que cette suite n'a rien à envier à son modèle d'origine. La moto répond parfaitement, l'interface de saut cumule simplicité et richesse, les circuits sont intéressants (merci à Stéphane Roncada), bref, c'est du tout bon. Et pour parachever leur œuvre, les développeurs nous ajouteront même un éditeur de circuits et un véritable championnat *on-line*. Pas de doute, Motocross Madness 2 a tous les attributs du hit. ■

- Frédéric Dufresne

■ ATTENTION LA TÊTE

Les concurrents seront encore plus redoutables. Moi, tant qu'ils ne me retombent pas sur la tête, ça va.

FORFAIT INTERNET TOUT COMPRIS
SATISFAIT ET REMBOURSÉ !
40 h pour 190F/mois.
+ report des minutes non consommées
ET
3 mois remboursés par CHEQUE
après 6 mois d'abonnement
IL EST DINGO CE PROFESSEUR DILIGO.
www.diligo.fr ■ 0820 348 348
(0,90 F/mn)
Si vous êtes parmi les 10 000 premiers abonnés au forfait "déclic 40", vous allez bénéficier d'une offre exceptionnelle sur le marché de l'Internet : l'accès Internet + 40 heures de communication téléphonique pour 190 F/mois avec le report des minutes non consommées. Et en plus, au bout du 6 mois on vous rembourse 3 mois. Le tout sans engagement, tout compris : assistance téléphonique 6j/7, suivi de vos consommations, etc... Il a beau être dingo, il a tout compris ce professeur Diligo.
diligo.fr
go internet! go!
Diligo est un service de CCI CHANNEL COM INTERACTIVE OPERATEUR

La star des étoiles

Starlancer | Le digne successeur de Wing Commander est enfin arrivé.

Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DEVELOPPEUR Digital Anvil
- GENRE *space opera*
- SORTIE mai

Après nous avoir fait rêver des années avec les sagas Wing Commander et Privateer, les frères Roberts se sont faits très discrets. Ce n'était pas par honte de leur film (il y avait de quoi) mais pour préparer un retour en fanfare dans le domaine de... la simulation spatiale, bien sûr.

Il n'y a pas de honte à l'admettre (enfin j'espère), depuis la toute première diffusion de *Star Wars*, on a tous rêvé de se retrouver un jour aux commandes d'un vaisseau spatial dans une lutte acharnée contre le reste de la galaxie. Et il fut une époque où un développeur décida d'assouvir nos fantasmes. C'était en 1990 (un peu après la disparition des dinosaures), il s'agissait d'Origin qui, sous la houlette des frères Roberts, nous livra le fantastique Wing Commander, véritable *space opera* dans toute sa splendeur.

Starlancer innovera sur la partie réseau en permettant de réaliser en coopération l'intégralité de la campagne.

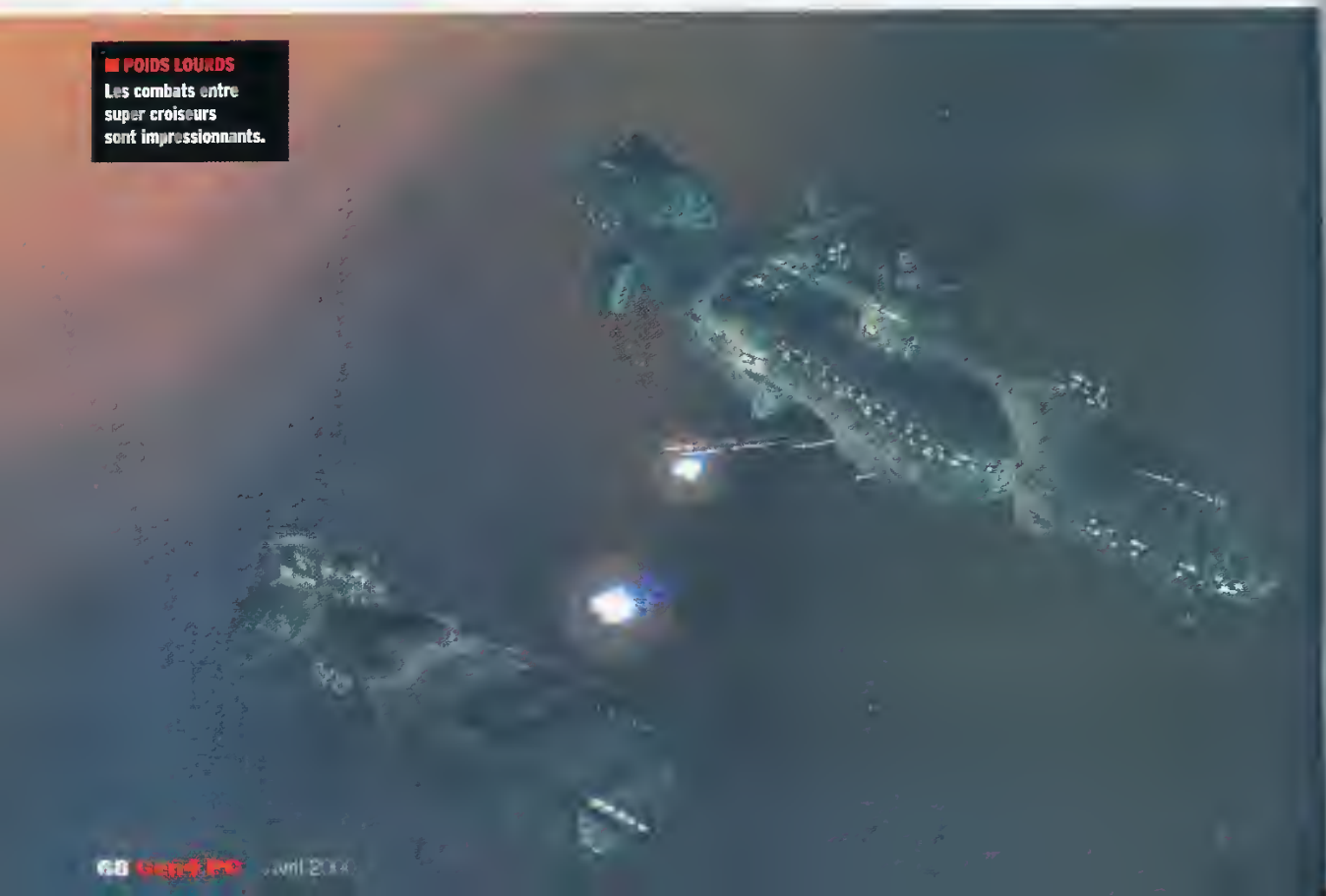
Retour aux sources

Et malgré la contre-attaque de LucasArts avec ses X-Wing et autre TIE-Fighter, la saga des Wing Commander a su, au fil des épisodes, conserver un public d'adeptes. Proposant une approche de plus en plus cinématographique (ils avaient même débauché Mark Hammil), les frères Roberts ont finalement sauté le pas en tournant le film éponyme. Le résultat, passablement risible, les poussa à retourner vers le domaine du jeu, pour notre plus grand bonheur.

Pendant que Chris (l'aîné) fignole son Freelancer, Erin nous propose Starlancer. Se déroulant dans un futur lointain, l'aventure nous place en plein milieu d'un conflit opposant l'Alliance (les anciennes nations de l'OTAN) à la Coalition (le bloc de l'Est) pour le contrôle de la Terre et de ses colonies. Vous avez été désigné volontaire (eh oui, c'est possible) pour rejoindre un escadron de la faction ouest. Une petite croix en bas d'un torchon et vous voilà parti dans les étoiles.

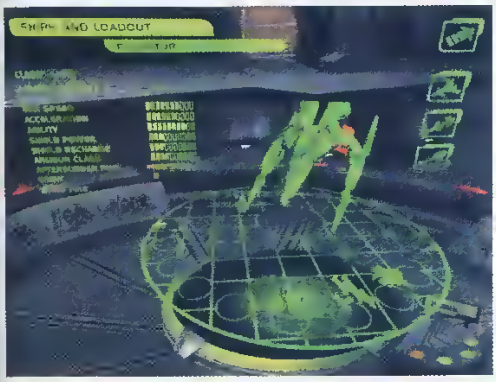
Sur le fond, le jeu de Digital Anvil ne va pas

PREMIERS PAS Après une rapide formation dans le simulateur (très bien fichu), vous devrez escorter ce convoi.



POIDS LOURDS Les combats entre super croiseurs sont impressionnants.

CORVETTE IONIQUE
Vous pouvez détruire les vaisseaux amiraux en visant les points sensibles.



J'LE VEUX ! Avant chaque mission, vous choisissez le vaisseau qui vous convient le mieux et l'armement adéquat.

révolutionner le genre. Il s'agira une fois encore d'aligner les combats spatiaux, de protéger des corvettes en perdition, de sauver la veuve, l'orphelin et le zorglub, de démasquer les complots et, accessoirement, de survivre. Une histoire de sauveur de l'univers tout ce qu'il y a de plus commun en somme. Heureusement, comme à son habitude, le géniteur du bébé et son équipe nous ont fait un magnifique emballage avec de beaux nœuds roses.

Un univers plus vrai que nature

Tout sera fait pour que vous vous immergiez profondément dans l'univers de Starlancer. On retrouve donc un sublime environnement graphique permettant de se balader dans les coursives, de s'entraîner dans un simulateur, d'admirer ses médailles avant de rejoindre ses coéquipiers dans la salle de *briefing*. On regrettera la disparition du mess des officiers qui permettait de discuter avec les autres pilotes (et d'enguirlander ce crétin de Maniac), mais de fortes personnalités marqueront tout de même le jeu (chefs d'escadrille et gradés en tout genre).

Un autre point fort vient de la scénarisation. On ne se contente pas d'enchaîner bêtement les batailles. Il y a une trame, de nombreux rebondissements, des manipulations politiques et si vous êtes gentil, on ajoutera même un ou deux traîtres. Tout cela se matérialise tant par de superbes cinématiques (en pré-calculé, on oublie le recyclage d'acteurs) que par des scènes utilisant le moteur du jeu et intervenant à n'importe quel moment des 25 missions.

Mais ne soyons pas dupe, tout cela n'a d'autre but que de justifier une méga baston à coups de laser et de missiles. Et de ce côté, Starlancer assure. Il parvient à allier le plaisir brutal des duels à l'aspect technique des simulations (gestion de l'armement, répartition de

Q&R

ERIN ROBERTS
Chef de projet

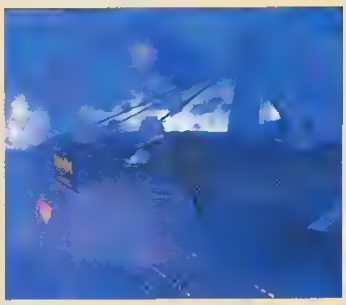
Starlancer proposera-t-il une campagne dynamique ?
Tout a fait. Les missions de Starlancer sont structurées de façon à ce que les actions du joueur influencent non seulement les événements de cette mission mais aussi des suivantes. Chaque situation est grandement affectée par les choix antérieurs du joueur. Toutes les missions possèdent plusieurs déroulements et selon les actions du pilote certaines lui seront accessibles et d'autres pas. Un choix en début de jeu peut influencer le déroulement des 10 missions suivantes.

Quelles leçons avez-vous tirées de Privateer 2 ?
D'une façon générale, il faut s'assurer de prendre le temps nécessaire pour améliorer au maximum les domaines auxquels on accorde de l'importance. Pour Starlancer, nous nous sommes particulièrement concentrés sur le *design* des missions et l'intelligence artificielle des vaisseaux.

Libre comme l'espace

L'autre gros projet de Digital Anvil (nous vous recommandons d'ailleurs de faire un tour sur leur excellent site www.digitalanvil.com), c'est Freelancer, mené par le célèbre Chris Roberts.

Il s'agira aussi d'une aventure spatiale mais s'inspirant cette fois de la saga Privateer (ou Elite pour les plus anciens). Vous y jouerez en effet le rôle d'un contrebandier dont le but premier est de s'enrichir. Vous serez libre de parcourir la galaxie, de choisir ou décliner les offres de boulot. Vous achèterez de nouveaux vaisseaux, ferez la connaissance de collègues et partirez à la chasse au trésor car en parallèle à cette liberté d'action, Freelancer devrait proposer de véritables quêtes. Encore un jeu que l'on attend impatiemment.



■ **DÉCOLLAGE IMMÉDIAT** La bonne douzaine de vaisseaux que vous pourrez piloter disposent d'un *design* original et vraisemblable.

l'énergie, communication avec les équipiers, contre-mesures) heureusement simplifié.

L'univers est particulièrement riche, avec plus de 80 vaisseaux différents (dont une bonne douzaine à piloter) allant de la petite capsule de sauvetage au super croiseur interstellaire, l'activité y est constante (cargo civil, exploitation minière d'astéroïdes, etc.). Techniquement, le jeu offre une excellente réalisation, tant au niveau sonore que graphique. On baigne dans les musiques symphoniques et les gazeuses bleutées, les lasers multicolores fusent dans tous les sens... On s'y croit.

Plus de douze vaisseaux, une vingtaine d'armes et 25 missions promettent une grande variété de situations.

L'une des grosses nouveautés provient de la partie Multijoueur. Outre les habituels duels spatiaux, on aura la possibilité de jouer la totalité des missions en coopération. Il sera par exemple possible, si vous bloquez sur un objectif, de demander à un ami de venir se connecter pour vous filer un coup de main.

Bon, vous allez finir par vous lasser de l'entendre, mais encore un jeu du Gamestock qui risque de vous faire passer des nuits blanches. Bien sûr, il faut attendre la version finale pour s'assurer de l'intérêt des missions sur la durée, cependant, on peut faire confiance au petit Roberts (désolé !) pour faire de Starlancer une réussite. ■

- Frédéric Dufresne

Un concurrent pour Disney ?

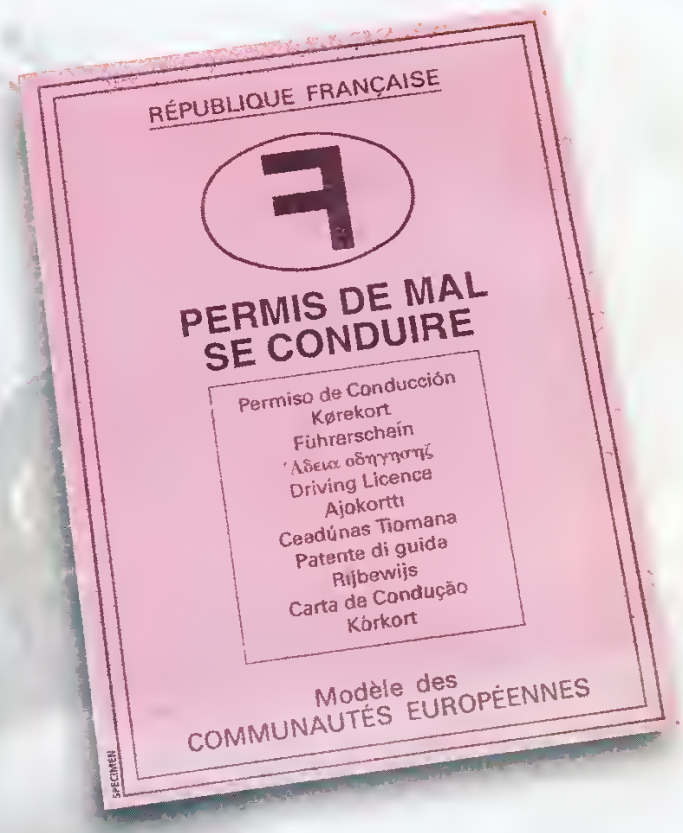
Depuis quelque temps, la Fox tente de concurrencer Disney en sortant de grands dessins animés (comme *Anastasia*). Cette année, ce sera Titan A.E.

Cela faisait bien longtemps qu'on avait vu un dessin animé de science-fiction, depuis *Les Maîtres du temps* (début 80) si je me souviens bien. Mais cela va changer avec l'arrivée de *Titan AE*. Se déroulant dans un futur éloigné, l'intrigue nous conte les aventures de Cale, un jeune gars aux pouvoirs bien particuliers. Il partira à la recherche du légendaire vaisseau Titan, censé pouvoir sauver l'humanité. Mélangeant dessin et images de synthèse, cela s'annonce assez grandiose. Allez donc jeter un œil sur le site officiel : www.afterearth.com

■ **SHIP, SWEET SHIP** Dans le vaisseau, vous pourrez vous entraîner sur simulateur, écouter de la musique ou regarder les infos.

TEST DRIVE 6

LE MÉCHANT JEU DE VOITURES



OUVREZ BIEN LES YEUX ET CRAMPONNEZ-VOUS AU VOLANT, VOUS ÊTES SUR LE POINT D'AVOIR VOTRE PLUS EXTRÊME EXPÉRIENCE DE CONDUITE.

PC

Game Boy

PSX

A bord de voitures de rêve, vous êtes lancé à fond dans les rues des plus grandes villes.
Lâchez-vous, tout est permis mais évitez les inconscients qui voudraient partager la route avec vous.
Prévenez les piétons, vous n'êtes pas prêt d'approcher votre pied de la pedale de frein !

Plus de 20 circuits (ville ou piste) - 40 voitures - 4 modes de jeu (dont le mode poursuite) - des décors destructibles et des sauts pur arcade pour des sensations maximales.

www.cryo-interactive.com

Orange mechanique

MechCommander 2 | L'empire des boîtes de conserve contre-attaque en finesse.

Pour info

- EDITEUR Microsoft
- DÉVELOPPEUR FASA Int.
- GENRE stratégie temps réel
- SORTIE Janvier 2001

Peut-on être subtil lorsqu'on déplace des robots de plus de 15 mètres de haut et pesant près de 80 tonnes ? Pas évident... Pourtant, Microsoft tient à nous prouver le contraire avec son nouveau jeu de stratégie temps réel inspiré de l'univers BattleTech, le bien nommé MechCommander 2.

Les développeurs ont tenu compte des reproches des fans, en créant un superbe moteur 3D.

Même nous, rédacteurs blasés, avons parfois droit à de bonnes surprises comme, par exemple, trouver des programmeurs attentifs aux exigences des joueurs. C'est notamment le cas de FASA Interactive qui nous sortait l'année dernière MechCommander, premier du nom. Sur le fond, leur produit était plutôt bien fichu, exploitant pleinement l'univers Mechwarrior. Cependant, sur la forme, il péchait par une réalisation trop austère qui l'a confiné à un public de passionnés. Heureusement, la relève est arrivée.

Salon du Mechwarrior

Nous voilà donc repartis dans cet univers futuriste où s'affrontent sans merci des factions équipées de Mechs, gigantesques robots (contrôlés par des humains) capables d'embarquer d'imposantes armes de destruction massive (laser, missiles guidés, peaux de bananes, etc.). Plus de 26 modèles différents seront disponibles (dont 15 nouveaux et quatre inédits absents du jeu de plateau), ainsi qu'un nombre considérable d'équipements. N'espérez pas pour autant que tout cela vous soit gracieusement offert car en tant que mercenaire, il faudra réussir bien des missions avant de pouvoir vous les payer.

Pour cette suite, FASA a enfin doté son bébé d'un moteur 3D décent : les graphismes fourmillent de détails, les effets de lumière sont très réussis et le

PAS DE BRAS, PAS DE CHOCOLAT ! On ne vise plus mais le démembrement des adversaires est toujours de la partie.

TOUT DANS L'ALLONGE Avant même que le garde ne puisse réagir, mon Mech a déjà entamé les hostilités.

VUE PLONGEANTE Juchés sur cette crête, mes Mechs font un petit repérage avant d'entamer l'assaut. L'occasion de demander un bombardement aérien sur le générateur de la base afin de désactiver ses systèmes de défense. Tout dans la subtilité !

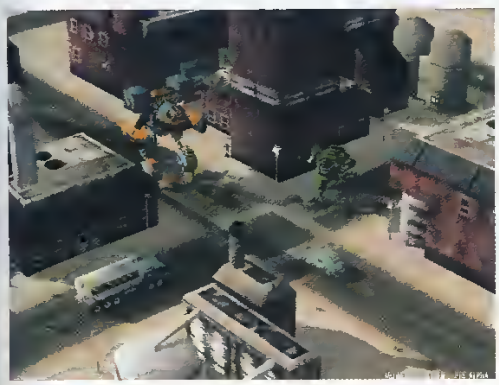
champ d'opération s'avère particulièrement lisible. Une qualité indéniable pour un jeu de stratégie temps réel. Pour être précis, MechCommander appartient à une catégorie bien spécifique délaissant les phases de production pour se concentrer sur l'aspect tactique. Votre escouade est constituée d'un nombre limité d'unités dont les capacités (précision, rapidité, portée, etc.) évolueront au cours des missions. Il sera impératif de spécialiser vos hommes pour obtenir une équipe homogène.

Préparez vos assauts

D'ailleurs, c'est bien là tout l'intérêt du jeu. Malgré son déroulement en temps réel, il nécessite une approche intelligente et structurée. Il faut tirer parti au maximum de l'environnement (bâtiments, collines, etc.), autant pour se dissimuler que pour repérer l'adversaire et lui causer des dégâts (les réserves de fuel, c'est très inflammable !). C'est en ayant connaissance des forces et faiblesses de l'ennemi que vous saurez quels Mechs leur opposer (le plus gros n'ayant pas torcément gain de cause). Le champ de vision et les équipements de repérage seront donc à l'honneur. On en vient quasiment à aborder les missions d'une façon analogue à celles de Rogue Spear ou de Swat 3.

Côté interface, les choses ont été simplifiées. Par exemple, il n'est plus nécessaire d'indiquer les parties que vous ciblez sur les Mechs, même s'il est toujours possible de les dépecer pour ensuite récupérer les morceaux. Autant d'éléments qui rendent MechCommander 2 enthousiasmant bien qu'il parte d'un concept éculé. À suivre de près. ■

- Frédéric Dufresne

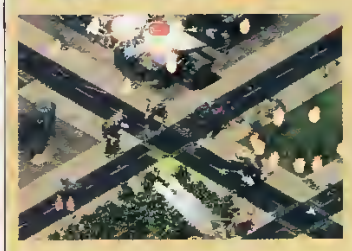


DAVID ET GOLIATH Mechs, véhicules et soldats, l'échelle de taille est parfaitement respectée et les détails tourmillent.

Mon papa à moi...

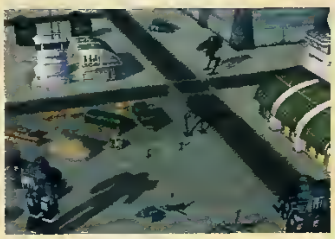
... n'est pas un gangster mais un MechCommander. Testé dans *Gen4* n° 114, le jeu s'est récolté un bon 4 étoiles malgré quelques défauts. Petit comparatif entre les deux générations.

Honneur au vieux



Un principe mélangeant habilement stratégie et tactique, une grande richesse mais des graphismes en 2D, une difficulté pas toujours bien dosée et une campagne linéaire.

Place au jeune



Si le principe demeure inchangé, la vue en 3D enrichit grandement l'aspect tactique (et visuel). De plus, la campagne proposera une arborescence de missions selon votre niveau de jeu.

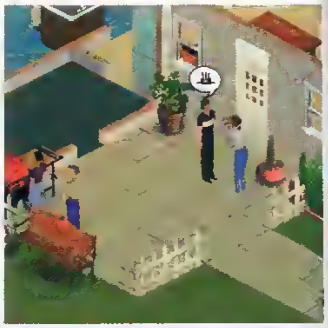
La guerre a

PC vs consoles | Les PC survivront-ils à la nouvelle offensive des consoles ?

Comment dites-vous ? Les PC sont plus rapides et moins chers que jamais, ils ont de quoi faire rougir toutes les consoles ? Vous avez certainement raison. Pour l'instant. Car si le PC est loin d'être une espèce en voie d'extinction, son statut de plate-forme de jeu n'a jamais été autant menacé. La nouvelle génération de consoles arrive, PlayStation 2 en tête, et pourrait bien changer la donne.

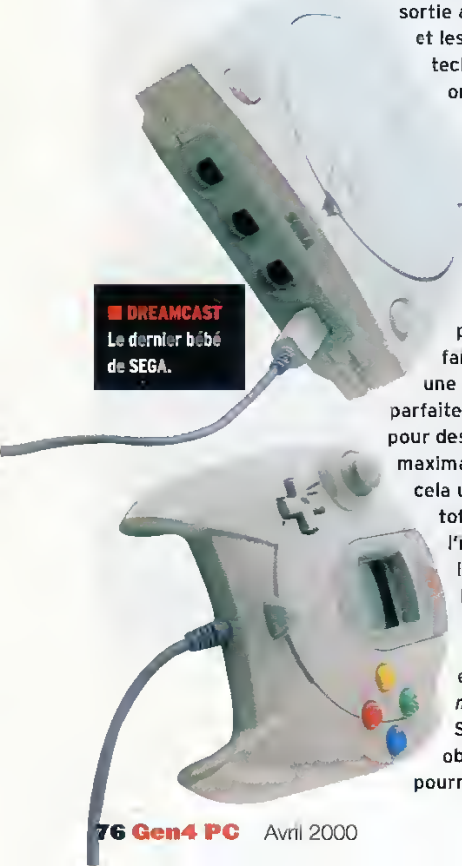
commencé !

HEAVY METAL Armored Core sur PlayStation 2, à surveiller.



SIMULATION DE VIE On voit mal Les Sims atterir sur console (même les nouvelles).

Si vous êtes, comme nous, des adeptes du jeu PC, l'ennemi public n° 1 s'appelle Sony. Sa console PlayStation 2 est sortie au Japon, et les spécifications techniques du bébé ont de quoi faire trembler plus d'un Pentium : processeur 128 bits, 300 MHz au compteur, de la mémoire cache à ne plus savoir qu'en faire et, surtout, une architecture parfaitement réfléchie pour des performances maximales. Ajoutez à cela une compatibilité totale avec l'impressionnante ludothèque de la première PlayStation, des fonctions réseau et la puissance *marketing* de Sony, et vous obtenez ce qui pourrait bien être la future bête noire du PC. Si la nouvelle console du géant nippon tient ne serait-ce que la moitié de ses promesses, elle aura en effet de quoi donner quelques sueurs froides à de nombreux constructeurs. Et cela sans compter sur la deuxième vague, à savoir la Dolphin de Nintendo et la très mystérieuse X-box de Microsoft. Mais alors, nous nous demandons : le PC a-t-il encore un avenir dans le milieu ludique ?



DREAMCAST Le dernier bébé de SEGA.

PC pas sexy

Premier accroc, la question de l'identité. Si vous voulez jouer à un jeu sur PlayStation, vous achetez une PlayStation. Si vous voulez faire tourner un jeu PC, le choix de configurations est beaucoup plus large. Une telle diversité peut être un avantage mais devient un sérieux handicap quant il s'agit d'associer un « visage » à un concept comme le jeu PC. La seule société ayant réussi à donner un semblant de cohérence à l'univers PC reste Intel avec ses horribles *jingles* « Intel Inside », c'est dire ! L'impressionnant succès de l'iMac a pourtant prouvé que les ordinateurs personnels pouvaient avoir une personnalité. Le fait que les concepteurs de PC en soient encore à fabriquer ces immondes parallèlépipèdes grisâtres

La nouvelle vague

ÇA NE FAIT QUE COMMENCER ! Il y a une vie après la Dreamcast et la PlayStation 2.

LA DOLPHIN

■ Echaudé par le semi-échec de sa Nintendo 64, sans doute lancée trop tôt, le géant japonais se fait très discret à propos de la Dolphin, sa « Nintendo 128 » On sait toujours très peu de choses sur le nouveau bébé, si ce n'est qu'il entend bien rivaliser avec la PlayStation 2 et qu'elle devrait voir le jour vers Noël (la date de sortie a été avancée en raison de la récente effervescence).

LA X-BOX

■ Le grand mystère ludique de cette fin de siècle. X Box serait le nom de la première console conçue par Microsoft, que la firme n'a pas encore officiellement annoncée. Les rumeurs sont si contradictoires à son sujet qu'il est impossible d'affirmer quoique ce soit quant à ses capacités. Allez donc voir à la fin de ce dossier, nous lui consacrons une page entière

PLAYSTATION 2 Elle arrive, la console qui devrait mettre le jeu PC à rude épreuve.

VOITURES DE RÊVE Le prochain *opus* de Gran Turismo, Gran Turismo 2000, sortira sur PlayStation 2... Graphiquement, rivalisera-t-il avec les jeux de course sur PC ?

demeure un mystère... Résultat, ce sont des PlayStation et non des PC, auxquels jouent les personnages de *Friends* ou les acteurs au cinéma. Corollaire, le gamin qui veut se mettre au jeu préférera réclamer une console à mamie au lieu d'aller se faire assembler un Pentium chez le Taiwanais du coin... Consoles : 1, PC : 0.

Nos jeux sont bien mieux !

Heureusement, il y a les jeux. Avec des titres aussi attendus que Diablo II, Black & White ou Halo (uniquement sur PC, eh oui...), l'année 2000 promet d'être un excellent cru. *A contrario*, les jeux PlayStation et Nintendo 64, deux consoles ayant atteint le maximum de leurs capacités techniques, commencent à faire sérieusement datés. SEGA, d'accord, a une bien jolie machine, mais aux dernières nouvelles, ils ne nous avaient pas encore sorti sur Dreamcast beaucoup de jeux décents... On attend la nouvelle génération de consoles, certes, mais avec confiance : « *Même en supposant que leurs super consoles tiennent toutes leurs promesses, je reste persuadé que le PC sera toujours une plate-forme de jeu valable* », déclare le producteur Matt Candler (Dark Reign 2, Battlezone 2). « *Le PC reste le maître dans quelques domaines desquels la console est quasiment absente. La stratégie, les univers persistants et les jeux d'action en vue subjective sont spécifiques au PC, et cela perdurera, je pense, jusqu'à ce que quelqu'un amène la preuve que de tels jeux sont faisables sur console.* » Bien dit, Matt, sport et baston, c'est plutôt limité comme programme... Un partout.

Le PC reste le maître dans quelques domaines desquels la console est absente.

Gros sous

Habitués que nous sommes à nos confortables salaires de journalistes à *Gen4 PC*, nous en oublierions presque de parler argent ! Car même si le prix des jeux est sensiblement équivalent sur les deux supports, l'équation économique est assez simple : d'un côté, 8 000 francs grand

Le meilleur des deux mondes

Technologies convergentes, public aux goûts partiellement communs et nécessité pour les développeurs de rentabiliser des coûts de production de plus en plus élevés, tant que les conversions entre PC et consoles se multiplient. Une mode louable... dans le principe. Car si certaines conversions sont réussies, d'autres laissent quelque peu à désirer...

LE PIRE

■ Il faut bien l'admettre, les conversions de la console vers le PC laissent souvent à désirer. Malgré un principe excellent qui survit à l'exode, les Resident Evil et autres Final Fantasy sont loin de bénéficier d'une réalisation rivalisant avec les hits originellement développés sur console. Problème de fossé technique entre les machines ?

LE MEILLEUR

■ Dans l'autre sens, les essais sont plus souvent transformés : Rainbow six sur Nintendo 64, Monaco Grand Prix sur Dreamcast. Malgré quelques échecs, ces titres ont contribué à attirer un public adulte vers les consoles. Et nombre d'éditeurs se lancent dans des développements communs (les Fifa), pour le bonheur des joueurs

CHASSE GARDÉE

■ Malgré ces échanges, chaque support conserve encore des spécialités. Les joueurs PC ont ainsi un avantage certain dans le domaine des *quake like*, des jeux de stratégie gestion, d'aventure et de rôle (sauce occidentale) ainsi que des simulations aériennes. Une question de périphériques mais également d'attente des joueurs !

ON EN RÊVE

■ Certains logiciels console ne verront pas le jour sur PC et c'est regrettable. On pense à l'incroyable Soul Calibur, meilleur jeu de combat actuel, à Gran Turismo 2, fantastique simulation automobile, à Zelda, à Metal Gear Solid, à Shenmue... Seules solutions : la prière ou les émulateurs (la seconde marche).

■ **FIN D'UN RÈGNE** Half-Life sera l'un des premiers *quake-like* à être adapté sur Dreamcast.

■ **ASNERON'S CALL** Le jeu en ligne reste pour l'instant la chasse gardée du PC.

minimum pour une configuration PC correcte, de l'autre, environ 2 500 francs (prix estimé) pour une console PlayStation 2 de base. Sans compter que pour rester à la pointe sur PC, il est indispensable d'améliorer régulièrement la bête. D'où dépenses supplémentaires. Ici, il n'y a pas photo : pour s'éclater à moindre prix, rien ne vaut une console. Consoles : 2, PC : 1.

Quake III sur console ? (Rires)

Causons technique, maintenant, le sujet le plus délicat. Car si le PC enfonce aujourd'hui toutes les consoles du marché, les spécifications techniques de la PlayStation 2, évoquées plus haut, ont de quoi faire réfléchir. Voyons ce que nos hommes de l'ombre, ceux qui nous façonnent tous ces jolis bidules à l'intérieur de nos bécanes, ont à dire pour leur défense... « *Un processeur Copermine 733 MHz associé à une carte graphique telle que la GeForce de nVidia donne une machine de jeu affreusement puissante* » nous fait remarquer avec justesse Georges Alfs d'Intel. Les fans de jeux particulièrement gourmands en ressources comme Quake III : Arena commencent tout juste à tirer les fruits des dernières innovations techniques. Et ce n'est vraiment qu'un début : la prochaine génération de processeurs d'Intel, provisoirement baptisés « Willamette », va bientôt arriver sur le marché. Selon notre ami Alfs, ils devraient franchir sans problème la barre du Gigahertz ! Nouvelle égalité.

■ **DEUX EN UN** La carte mémoire de la Dreamcast fait aussi « Gameboy ».

■ **AVENTURE SUR CONSOLE** Shenmue, l'un des plus gros titres de la Dreamcast, sortira les consoles de leur « ghetto » course/baston.

L'offensive graphique

Les cartes graphiques, quant à elles, changent de génération tous les six mois environ. Il ne faut pas oublier que la sortie « mondiale » de la PlayStation 2 n'est pas prévue avant quelques mois en Europe. « *D'ici là,* affirme Scott Sellers, le fondateur de 3dfx, *nous aurons non seulement lancé sur le marché des millions de cartes Voodoo 4 et Voodoo 5, mais nous nous apprêtons aussi à sortir notre nouvelle génération de processeurs.* » Sellers conteste aussi le fait que, comme l'affirme Sony, le Voodoo 5 ne soit pas à la hauteur de la PlayStation 2. La nouvelle génération de consoles n'effraie pas non plus Mike Hara, de chez nVidia : « *En terme de performances, la GeForce 256 est d'ores et déjà très proche du processeur de la PlayStation 2.* » De plus, « *les performances de notre prochaine génération de processeurs dépassera largement celles de la console de Sony* ». Nous les avons contactés, mais Sony s'est refusé à tout commentaire sur le sujet.

PC vs consoles, le match

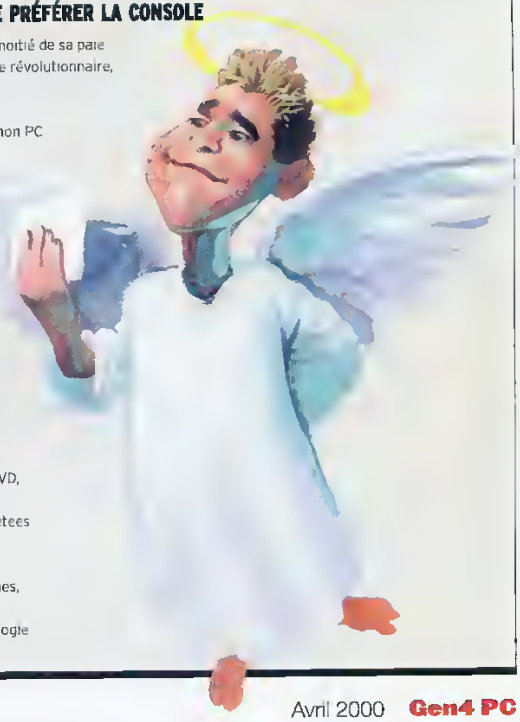
Évidemment, nous n'allions pas déclarer le PC meilleure machine de jeu sans laisser l'adversaire se défendre... D'abord, nos arguments, puis les réactions de nos chers confrères de *Gen4 Consoles*. Jugez par vous-même.

Dix bonnes raisons de préférer le PC

1 Les jeux d'action en vue subjective sont simplement merveilleux sur PC et quasiment inexistants sur console. D'ailleurs, avez vous réussi à jouer à Quake sur console sans pouffer de rire ?
2 Cartes mémoire ? Nous n'avons pas besoin de vos rochonneries de cartes mémoire et, en plus on peut sauvegarder quand on veut sur PC.
3 Les Pokemons n'ont pas droit de cité sur PC. De même que Mario, Crash et tous ces horripilants personnages pour gamins attardés.
4 La plupart des jeux PC vous font réfléchir. La plupart des jeux console vous donnent des crampes aux doigts.
5 Même avec la pire des cartes graphiques Lara Croft est plus sexy sur PC que console.
6 Grâce à quelques modifications techniques, un PC dure beaucoup plus longtemps qu'une console.
7 Le Multijoueur sur console : brancher quatre manettes sur la machine et plisser les yeux pour se voir bouger sur un quart d'écran de télévision. Le Multijoueur sur PC : se connecter à un serveur et se mesurer à des centaines d'autres joueurs à travers le monde.
8 Il est possible de jouer au boulot avec un PC alors qu'installer une télévision et une console n'est pas très discret.
9 Avez vous déjà essayé de surfer sur Internet avec une console ? Ah oui, c'est vrai, la Dreamcast le permet, mais dans quelles conditions ?
10 Les consoles sont parfaites pour s'éclater à des jeux où il faut sauter et détruire des caisses. Les PC proposent des concepts plus évolués tels que les simulateurs de vol ou la stratégie temps réel.

Dix bonnes raisons de préférer la console

1 Le plaisir de ne pas réinvestir la moitié de sa paie tous les mois dans une nouvelle carte 3D ou un autre périphérique révolutionnaire, qui garde son intérêt deux jours au plus.
2 Qui dit PC, dit Microsoft. Qui dit Microsoft, dit Windows. Et qui dit Windows, dit « Je passe deux heures à réparer mon PC avant d'attaquer une partie ». Autrement dit, les consoles ne plantent pas.
3 Avec un *gameplay* souvent peaufiné au pixel près, certains jeux résistent des centaines d'heures en Solo et parfois plus en Multijoueur.
4 Aux dernières nouvelles, Square Soft, Capcom, Sony, Suzuki et Miyamoto développent exclusivement sur console et du coup, leurs jeux ou personnages (Mario, Sonic, Street Fighter, Tekken, etc.) sont réservés à ces machines de salon.
5 Le Multijoueur a la portée des masses. Pas besoin de réseau, de plusieurs machines et de multiples moniteurs sur console. Seuls quelques *joypads* font l'affaire.
6 Rares sont les fois où j'ai vu quelqu'un se balader avec son PC dans la rue. La Game Boy est la machine de jeu grand public de ces dernières années.
7 Les consoles « nouvelle génération » sont (ou seront) équipées d'un lecteur DVD. Même si le PC joue des DVD, brancher son unité centrale sur la télé n'est pas chose commune.
8 Les plus gros records de vente pour un jeu vidéo sont détenus par les jeux console. Les consoles sont achetées avant même leur sortie et les jeux occasionnent des files de plusieurs kilomètres dans certains pays. C'est évident, le public préfère les consoles.
9 Les licences marchent d'enfer sur console. Avec des jouets, des dessins animés, des vêtements, des peluches, les joueurs peuvent vivre leur passion. Pas de Pokémon sur PC !
10 Sur console, les développeurs font de vrais jeux alors que sur PC, ils participent à une course à la technologie.



■ **HUMILIATION** Voilà ce que pourra faire la future GeForce de nVidia... sur PC.

« D'un point de vue technique, le PC continue d'offrir le plus de possibilités pour les jeux en général, nous confie encore Hara, *et les consoles seront toujours derrière. »* PC : 3, Consoles : 2. Amen.

Grand gagnant : le joueur

Sans une once de mauvaise foi, nous déclarons aujourd'hui le PC vainqueur... provisoirement ! Dans quelques années, en effet, peut-être aurons-nous beaucoup plus de mal à trancher. Les PC ressemblent de plus en plus à des consoles, et les consoles de plus en plus à des PC (avez-vous vu les derniers périphériques pour la Dreamcast : clavier, souris, etc.). Avec, d'une part, le succès croissant des PC « tout en un », comme le nouvel Astro de Gateway, et, d'autre part, le fait que les consoles soient sérieusement en train de piétiner nos plates-bandes. La Dreamcast de SEGA utilise ainsi une version modifiée de Windows CE (N.D.L.R. : maintenant, ça plante tout comme un PC, ou presque), rendant le portage de titres PC d'autant plus simple. Sony, quant à lui, ne cache pas son ambition d'aller fureter du côté du jeu en réseau, un domaine jusque-là exclusivement réservé au PC. La Dreamcast, elle, possède d'ores et déjà un accès Internet, même s'il ne sert pas encore à grand-chose... Mais ce n'est qu'une question de temps avant que la console n'exploite les options du jeu en ligne.

Citons enfin Microsoft et sa toujours mystérieuse X-Box qui, paraît-il, sera capable de lire des CD-ROM PC aussi facilement que les joueurs console leurs disques PlayStation : on enfourne et on allume. À voir... De toute façon, et quelles que soient leurs préférences, les accros de jeu ont de quoi se réjouir. Ils resteront toujours les grands gagnants dans l'affaire : le choix dans l'expérience ludique n'a jamais été aussi varié, et les technologies derrière les jeux n'ont jamais été aussi avancées. Quoiqu'il en soit, beaucoup de joueurs possèdent un PC et une PlayStation, non ? Laissons donc les fabricants à leur guéguerre et contentons-nous de ramasser les miettes. *Enjoy !* ■

Course à l'armement

Plus vite, plus haut, plus fort, les nouveaux processeurs graphiques ne cessent de repousser les limites. Il suffit de voir l'écart de puissance potentielle (une notion importante) entre la Dreamcast sortie il y a un an et la PlayStation 2 disponible depuis un mois pour s'en faire une idée. Et encore, les performances définitives de la Dolphin (Nintendo) et la X-Box (Microsoft) n'ont pas été dévoilées. Même l'écart par rapport au PC (PIII-500 avec GeForce) peut sembler important mais il faut garder à l'esprit qu'une console a une durée de vie d'environ six ans alors que les cartes graphiques PC voient leur puissance exploser tous les six mois.

	PlayStation 2	Dreamcast	GeForce 256
■ CPU	Emotion Engine 128 bits	Hitachi SH-4 128 bits (2 x 64 bits)	GeForce 256 (pas en bits)
■ Cadence	294,912 MHz	200 MHz	350 MHz
■ Mémoire	32 MB de RDRAM	16 MB de RAM principale 4 MB de VRAM en cache	32 MB 6ns 8 MB de RAM vidéo SGRAM
■ Graphique	25 millions de polygones/s avec tous les effets	3 millions de polygones/s avec tous les effets	15 millions de triangles avec tous les effets
■ Effets communément appliqués	*Texture mapping, light sourcing, bilinear and trilinear filtering, Gouraud shading, bump mapping, fog*, etc.		

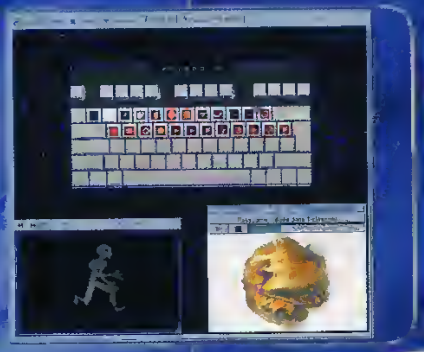
■ **TEKKEN TAG** C'est vrai que pour les jeux de baston, la console est imbattable. Et Tekken Tag, sur Dreamcast, va faire très mal !

CREEZ VOS EFFETS SPECIAUX, ENREGISTREZ VOUS ET GENEREZ DES VIDEOS SURVOLTEES AVEC

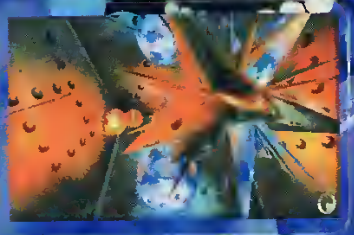
MooNSTER

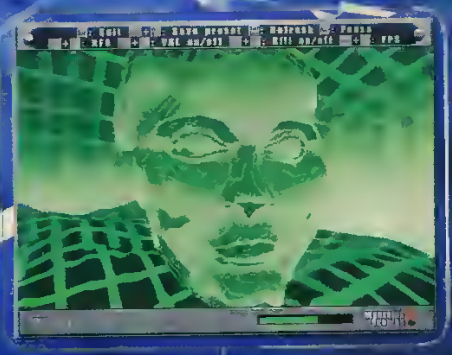
REAL TIME IMAGE PROCESSOR

Intégrez vos propres objets 3D, photos, vidéos et transformez votre clavier en véritable piano à images...



Fluidez en temps réel images, vidéos et effets spéciaux et créez des animations incroyables avec le CD audio de votre choix.





Transformez votre prestation en un fichier vidéo ou bien projetez en temps réel vos séquences visuelles...

TELECHARGEZ LA VERSION D'EVALUATION

www.moonster.net

MoDEL
ARTLINE TECHNOLOGIE

FOCUS

L'arme fatale

La X-Box | Microsoft lève enfin le voile sur sa mystérieuse console de jeu.

■ **PRÉSENTATION DE CHOC ET DE CHARME** Les premières images de rendu de la X-Box sont réussies. Surtout que tout est en temps réel.

Depuis plusieurs mois, les rumeurs sur la X-Box, console de jeux actuellement développée par Microsoft, se faisaient de plus en plus nombreuses et pressantes. En la dévoilant officiellement le 10 mars, le géant de Seattle n'a pas fait taire pour autant les spéculations.

Microsoft ne veut pas rester plus longtemps absent du marché de la console.

Après le lancement avec éclat de la Dreamcast (présentée comme la « dernière chance » de Sega), les déboires des premières PlayStation 2 et les hésitations de Nintendo, voilà que le très contesté géant du logiciel, Microsoft, se lance dans la course ! Déjà très présente sur le marché du jeu PC, la firme de Bill Gates ne s'était jusqu'à présent que timidement aventurée sur le marché du matériel, avec des produits très liés à ses logiciels, comme des souris, volants et autres *joysticks*. Visiblement peu désireux de rester plus longtemps absent de cet énorme marché (on estime qu'il y a environ 300 millions de possesseurs de consoles dans le monde), Microsoft s'apprête apparemment à frapper un grand coup. La X-Box (http://www.xbox.com/intro.htm) devrait en effet être trois fois plus puissante que la Dreamcast ou la PlayStation 2, avec un affichage de 300 millions de polygones (sans texture) par seconde, un processeur cadencé à 600 MHz, une carte son 3D, un lecteur de DVD, une connexion Internet et une carte graphique du plus haut niveau.

Intel ou AMD ?

Après de nombreuses rumeurs quant au fabricant qui fournira la puce, nous avons finalement appris que c'est Intel qui l'a emporté (face à AMD). Le processeur graphique sera confié à *n*Vidia, inventeur de la GeForce, la carte la plus puissante existant aujourd'hui sur PC.
Côté logiciel, Microsoft semble aussi s'être assuré la collaboration des plus grands noms du jeu sur console et sur PC (Namco, Capcom, Konami, Electronic Arts, Fox's Interactive, Acclaim, Infogrames, etc.).
Cela veut-il dire que Microsoft, avec cette machine qui ressemble fort à un ordinateur sans écran, cherche à se dégager du jeu PC ? Pas du tout, selon le responsable de la division jeux de Microsoft, Don Coyner, les jeux X-Box seront avant tout des jeux « typiquement consoles ».
Reste qu'en dépit de tous ces atouts, la X-Box ne sortira pas avant l'automne 2001, alors que le parc de consoles aura déjà été renouvelé avec la sortie de la Dolphin de Nintendo vers Noël 2000. La magie Microsoft aura-t-elle encore une fois raison des concurrents ? ■

- Rémy Goavec

Spécifications de rêve

La X-Box n'est pas une console comme les autres. Pour preuve, les spécifications techniques qui se rapprochent plus de celles d'un PC que d'une console.

- Processeur (Intel ou AMD) cadencé à 600 MHz
- Processeur graphique *n*Vidia (300 MHz)
- 64 Mo de RAM
- Processeur audio 3D
- Disque dur de 8 Go
- Lecteur DVD 4x
- Quatre ports pour manettes de jeu
- Port d'extension
- Sortie audio/vidéo
- Carte réseau Ethernet 100 mbps
- Formats reconnus : jeux X-Box, DVD vidéo et CD audio

Source Microsoft

■ **TOUT EN FINESSE** Remarquez le niveau de détail du visage de la jeune fille. Notez également le X au niveau de son nombril. Comment ? Vous aviez remarqué tout seul...

Ce soir, vous passez à la télé

Dites à votre mère d'aller se coucher

The Devil Inside est un show télé un peu particulier. Deva, le présentateur, enquête en direct live armé au poing, suivi de près par son cameraman. Il s'apprête ce soir à pénétrer dans Shadow Gate, un manoir hanté par des criminels qui n'attendent pas meilleure occasion de passer à la télé. Deva, double féminin et démoniaque de Deva, patientera pourtant avant d'entrer à son tour en scène et de tenter de supplanter l'audimat.

- 2 personnages principaux utilisant une vingtaine d'armes et de sorts de magie
- Un jeu d'action / aventure digne des meilleurs thrillers.
- Une réalisation cinématographique unique permettant de choisir sa gestion de caméra.
- Plus de 40 ennemis et une centaine de lieux différents.

THE DEVIL INSIDE :
enfin un jeu télé où il y a beaucoup à perdre

Sortie vidéo et DVD le 08/03/2000

WWW.DEVIL-INSIDE.COM

cryo INTERACTIVE

1999/2000 © Cryo Interactive. Design par GameSquad. Tous droits réservés.

TERREUR EN SÉRIE

Serial killers | Cinéma, littérature, jeux vidéo, ils attaquent sur tous les fronts !

Les tueurs en série (*serial killers*) ont sans doute toujours existé. Le plus ancien répertorié est Gilles de Rais, maréchal de France et compagnon d'armes de Jeanne d'Arc, exécuté en 1440. Mais depuis que le grand public a découvert ces monstres, il y a une dizaine d'années, à travers *Le Silence des agneaux*, ils sont devenus des éléments incontournables de l'imaginaire populaire. Les jeux vidéo ne pouvaient bien sûr pas leur échapper. Petit voyage au bout de l'horreur.

La tête de l'emploi

Ailleurs les médias, les séries télé, les films et autres vignettes à collectionner, les tueurs en série ont atteint une notoriété mondiale. Voici donc, rapidement dressés, les C.V. de trois des tueurs en série les plus connus du XXe siècle. Difficile d'effectuer cette sélection tant ils sont nombreux.

Peter Kürsten

Son nom ne vous dit certainement rien, mais vous le connaissez sans doute par son surnom, le vampire de Düsseldorf. *Serial killer* de l'époque classique, Kürsten sévit dans les parcs de Düsseldorf et a peut-être la plus longue carrière de l'histoire du crime en série, puisqu'il aurait commencé ses méfaits dès l'âge de neuf ans, pour n'être arrêté et exécuté que vingt ans plus tard, en 1931. Il a inspiré le film *M le Maudit*, chef-d'œuvre de Fritz Lang.

Charles Manson

Passé à la notoriété après le meurtre de Sharon Tate (épouse de Roman Polanski), Charles Manson a cela de particulier qu'il n'a jamais tué personne de ses mains mais inspiré les membres de sa famille, sorte de secte qu'il aurait fondée après avoir décodé un message mystique dans une chanson des Beatles ! Bien qu'il n'ait jamais montré aucun remords, trente ans après, de nombreux admirateurs réclament toujours sa libération.

Ted Bundy

Exécuté en Floride pour trois meurtres en 1989, le caméléon Ted Bundy est soupçonné d'en avoir commis une trentaine d'autres (uniquement des femmes) qu'il n'a jamais avoués. Plus intelligent que la moyenne de ses confrères (généralement décrits comme « médiocres » par les psychiatres), il a inspiré à la fois le personnage de Hannibal Lecter à Thomas Harris, et *Le Tueur sur la route* de James Ellroy.

Difficile de dire pourquoi les tueurs en série nous fascinent à ce point. Fascination ancienne, bien sûr, pour le mal absolu représenté par la gratuité totale des actes qu'ils commettent. Fascination pour cette violence barbare, qui fait irruption dans nos quotidiens que nous espérons surprotégés, à l'abri d'une horreur que l'on qualifie en général de « moyenâgeuse ».

Surtout, l'absence totale d'explication sur les actes (aucune des théories présentées par les psychiatres et criminologues n'est vraiment satisfaisante et il semble y avoir autant de motivations que de criminels) laisse le champ libre à l'imagination des auteurs, qu'ils sévissent dans le cinéma, la littérature ou les jeux vidéo.

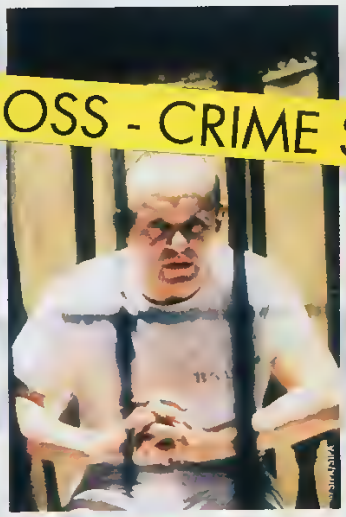
La définition même du tueur en série et l'éventail de ses motivations délirantes sont suffisamment flous pour laisser une grande liberté dans la création des personnages. De la mission divine en passant par des théories eugénistes, les explications qu'ils donnent parfois à leurs actes offrent à quiconque possède un peu d'imagination un champ d'exploration du mal et de la folie presque infini.

Curieusement, les jeux vidéo, en dépit de leur mauvaise réputation, ont été plus épargnés par la prolifération des *serial killers* que les autres médias de la culture populaire. Tant mieux : seuls s'y sont attaqués les auteurs qui avaient de véritables idées, et nous avons ainsi échappé à l'équivalent de ces films et autres

OSS - CRIME SCENE - DO NOT CROSS - CRIME SCENE -
CROSS - CRIME SCENE - DO NOT CROSS - CRIME SCE

PEUR SUR LA VILLE Tous les tueurs en série ne pratiquent pas l'éviscération... Dans Sherlock Holmes, les bombes fonctionnent très bien aussi.

Les jeux vidéo, en dépit de leur réputation, ont été assez épargnés par la prolifération des tueurs en série.



CANNIBALE ESTHÈTE *Le Silence des agneaux* a lancé le mythe du tueur en série.

Derrière la lucarne

Alors que *Henry, portrait of a serial killer* a déjà dix ans, aucune série [illegible] n'a jamais osé adopter le point de vue d'un tueur. Mais ceux qui les [illegible] des stars.

Profiler

Alors qu'une seule femme au monde exerce cette fascinante profession (en Afrique du Sud), c'est à une ravissante blonde que les auteurs de cette série, diffusée depuis deux ans sur M6, ont confié la difficile tâche de traquer les psychopathes en tout genre. En tête de ses ennemis, le terrible Jack, décalqué de Hanibal Lecter et assassin de son mari.

Crimes en série

Alors qu'on pouvait craindre un simple plagiat franchouillard de *Profiler*, les auteurs de cette série (Yann Le Nivet et Patrick Dewolf, réalisateur des *Spécialistes*) sont arrivés à faire exister leur personnage de flic atypique (joué par Pascal Légitimus) et son équipe de marginaux sur la piste des monstres en tout genre de l'Hexagone.

Millenium

[illegible]

Le jeu vidéo a finement exploité le mythe moderne qu'est devenu le tueur en série en apportant des ambiances mystérieuses.

romans policiers glauques, ni faits ni à faire, où un scénario à deux francs et une réalisation bâclée ne faisaient qu'essayer de surfer complaisamment sur la mode. Étrangement, c'est peut-être le jeu vidéo qui a le plus finement exploité cette mode douteuse, se servant du mythe moderne qu'était devenu le *serial killer* pour faire pénétrer les joueurs dans une ambiance de peur et de mystère. Surtout, le fait que nous nous trouvions (en général) à la fois dans la peau de l'enquêteur et dans celle de la victime potentielle nous transforme en véritable acteur de l'histoire, et non en simple voyeur.

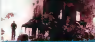
L'homme au violon

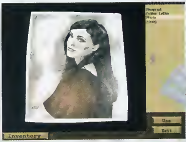
À tout seigneur tout honneur, le premier jeu à nous avoir mis sur la piste d'un tueur en série nous faisait endosser la défroque du plus grand détective de tous les temps : Sherlock Holmes dans The Lost Files of Sherlock Holmes : Case of the Rose Tattou (Electronic Arts). Enquêtant sur la mort de son frère Mycroft, tué dans l'explosion de son club de gentlemen (le Club Diogène), l'héroïnomane à la pipe allait vite se retrouver sur la piste d'un tueur dont le palmarès n'avait rien à envier à celui de son contemporain Jack l'Éventreur. Dans ce jeu déjà ancien (1996), les développeurs ont su parfaitement recréer une atmosphère telle que jamais la présence du célèbre détective ou celle d'un *serial killer* n'apparaisse bêtement plaquée sur le jeu pour attirer les amateurs de sordide. C'est d'ailleurs ce qu'ont remarquablement réussi à faire les auteurs des différents jeux dont il est question ici : se servir de ce personnage terrible, fascinant et malléable qu'est le tueur en série et lui faire pénétrer l'atmosphère de leurs jeux, dont la réussite est comme toujours affaire d'ambiance.

Dans la série des crimes du passé, Le Dahlia noir (Take-Two Interactive) est un autre titre dont la réussite tient avant tout à son atmosphère. Sans être une adaptation du célèbre roman de James Ellroy, Le Dahlia noir part du même fait divers que ce dernier, l'assassinat jamais élucidé d'Elizabeth Short à Los Angeles en 1948. Choisissant une théorie tout à fait différente de celle privilégiée

BEL AVENIR Si l'on en croit les auteurs de Ripper, les tueurs en série ont encore de l'avenir dans le monde virtuel du XXe siècle.

AU LOUP Le loup-garou, terme psychiatrique pour désigner certains tueurs en série, devient très concret dans Gabriel Knight 2.





DU RÉEL AU VIRTUEL À gauche, Elizabeth Short, le vrai Dahlia noir. À droite, la version virtuelle qu'on trouve dans la libre adaptation en jeu vidéo. Dans les deux cas, elles restent victimes d'un tueur sadique...

par l'écrivain, Le Dahlia noir nous fait accompagner la difficile enquête d'un flic vaguement intègre dans l'atmosphère de crime, de compromission et de corruption qui marquait la Californie de l'époque, le tout amenant progressivement une ambiance horrifique au fur et à mesure que la trace du tueur se fait plus nette.

Mais les meilleurs exemples sont sans doute ceux de jeux qui parviennent à amener le tueur en série dans leurs univers de prédilection (qui a toujours négligé le genre polar) : le fantastique et la science-fiction. L'un des meilleurs exemples d'une telle réussite est sans doute le deuxième volet des aventures de Gabriel Knight, The Beast Within (Sierra), dans lequel la scénariste Jane Jensen parvenait à transformer son tueur en loup-garou vieux de plusieurs siècles. Impossible pourtant, en dépit de l'arrière-plan fantastique très fort, de ne pas classer ce pervers raffiné de tueur en série, le loup-garou en question ayant un faible pour la tendre chair des petites filles de Bavière. Jane Jensen s'offrait même le luxe de mettre son héros, descendant d'une longue lignée de chasseurs de monstres et sommé par

Le génie du mal n'existe pas. Les tueurs en série sont des inadaptés, incapables de donner longtemps l'apparence d'une vie normale.

POLAR GLAUQUE Le Dahlia noir nous plonge dans l'atmosphère du Los Angeles d'après-guerre. Les tueurs en série y ont presque l'air normal.

Plus grands que nature

[illegible] joue la carte du génie du crime, le *serial killer* brillant, fascinant et [illegible] vouloir démythifier ce « nouveau démiurge ».

Seven

[illegible] quiétant [illegible]

© AMC DIFFUSION/SIPA

C'est arrivé près de chez vous

[illegible]

Le Silence des agneaux

[illegible] qui a tout déclenché. L'affrontement [illegible] Lecter, tueur créé dans [illegible] par Thomas Harris, qui [illegible] plusieurs des [illegible]

© BUREAU

© SIPA/SIPA

Noir (rouge) sur blanc

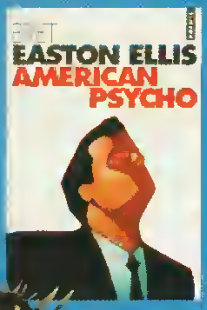
[illegible] littérature. En dehors des polars parfois vite écrits, vite lus, ces terribles tueurs ont inspiré de véritables chefs-d'œuvre à certains auteurs. [illegible] affirment que vraiment peu d'entre eux sont réalistes.

Un tueur sur la route

[illegible]

American Psycho

Attention, lecture dangereuse ! Ce chef-d'œuvre d'un des chefs de file de la littérature new-yorkaise, le sulfureux Bret Easton Ellis, conçu comme le journal intime d'un *golden boy* assassin d'un sadisme froid sans égal, n'est pas à mettre entre toutes les mains, mais aucun lecteur n'oubliera ce *trip* au plus profond de l'horreur.



Les Racines du mal

Les Français, plus tournés vers le polar « social », se sont assez peu intéressés aux tueurs en série. Maurice G. Dantec fait, comme toujours, exception. Cette grande fresque qui brasse un peu tous les thèmes essentiels de la fin du XXe siècle (millénarisme, technologie, fin du monde, etc.) est une sorte de descente sans fin dans l'enfer du mal.

les paysans de mettre fin à la vague de crimes, en danger, à deux doigts de basculer « du côté obscur », devenant à son tour loup et tueur. D'ailleurs, l'une des explications données aujourd'hui au mystère de la bête du Gévaudan n'est-elle pas un tueur en série derrière un masque de loup ?

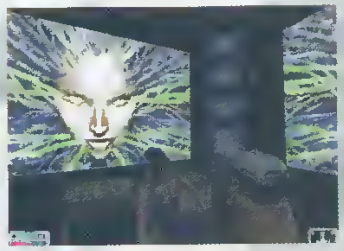
Carnage cyberpunk

Même escapade dans l'horreur mystique avec Shadow Man (Acclaim), qui mettait en scène une sorte d'enquêteur paranormal chargé d'élucider une série de meurtres au cérémonial vaudou. Là encore, l'ambiance poisseuse et inquiétante à souhait était sans doute la clé de la réussite du jeu. Le virage était encore plus difficile à négocier pour faire entrer les tueurs en série dans les univers futuristes et cyberpunk qui passionnent aussi joueurs et développeurs. Deux jeux l'ont pourtant remarquablement réussi : Ripper (Take-Two Interactive) et

GABRIEL KNIGHT 2 *Serial killers* et univers fantastique au programme.

TERREUR DOUBLE EFFET Shadow Man fait basculer l'univers des *serial killers* dans celui du vaudou : deux fois plus effrayant.

System Shock (Electronic Arts). Dans ce dernier, l'ordinateur central d'une civilisation du futur, pris d'une folie meurtrière digne de certains des robots des romans d'Isaac Asimov, avait décidé d'exterminer toute la population humaine par simple délire paranoïaque.
Le coupable était donc connu dès le départ, tout le défi étant de déjouer ses plans. Délire paranoïaque également mais enquête plus classique dans Ripper, où un tueur en série du XXIe siècle marchait sur les traces de Jack l'Éventreur en se servant d'Internet pour étriper ses victimes de l'intérieur. Une des originalités de ce jeu (qui nous mettait dans la peau d'un jeune journaliste-détective) était de proposer quatre fins différentes, et donc quatre coupables potentiels, dont notre personnage lui-même.



■ **TECHNO CHOC** Dans System Shock, le tueur en série est une machine paranoïaque.

Les jeux vidéo ont réussi à faire entrer les tueurs en série dans les univers futuristes et cyberpunks que certains des joueurs adorent.

Au fond, n'est-ce pas là la meilleure manière de tirer parti de l'ambiguïté du *serial killer*, dont Hanibal Lecter nous dit qu'il nous effraie car il nous met face au monstre qui sommeille en chacun de nous ? Tant que les auteurs de jeux sauront, comme les écrivains et les cinéastes, semer le doute et le trouble dans nos pauvres petites cervelles, nous ne connaîtrons pas l'ennui devant nos écrans. ■

- Rémy Goavec

Interview de Stéphane Bourgoin

Ton jeu à toi !

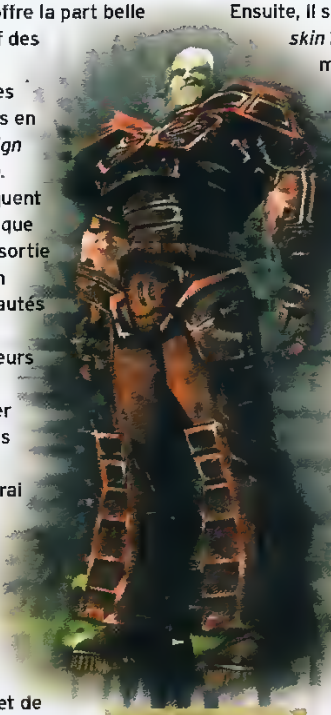
Half-Life, Quake III, Tournament | Comment personnaliser son jeu favori.

■ **DESIGN DE CHOC** Les concepteurs de *maps* et de *skins* proposent généralement des *artworks* intéressants sur leur site Internet.

Offrez un petit *lifting* sans douleur à votre *quake-like*.

De Half-Lite à Quake III Arena, en passant par Tournament, nous allons aborder différentes manières d'embellir votre jeu fétiche pour lui redonner un peu de sang neuf. Voici le B-A-BA du bidouilleur en herbe, un guide qui vous permettra d'opérer un petit *lifting* sans douleur.

Le *quake-like* des temps modernes offre la part belle à l'esprit créatif des joueurs les plus passionnés et les plus compétents en matière de *design* et d'infographie. Ainsi, il est fréquent d'observer, quelque temps après la sortie d'un jeu, tout un panel de nouveautés concernant les modèles de joueurs à incarner, les *skins* à appliquer et les *maps* dans lesquelles vous évoluez. Il est vrai qu'en général, chaque jeu est proposé avec un certain nombre de modèles disponibles afin de différencier et de personnaliser les joueurs lors de parties en réseau, mais le *package* d'origine est souvent bien pauvre. Les chefs-d'œuvre sont donc le produit de concepteurs indépendants, véritables Picasso de la tablette graphique.



■ **UNE SECONDE PEAU** Les skins pour Quake III sont les plus réussies.

Un modèle possède ses propres animations, son propre volume et demande un travail considérable pour aboutir à un résultat concluant. Ensuite, il s'agit d'appliquer une *skin* 2D (ou « peau ») sur le modèle en question. Dans un autre registre, les *maps* (ou « cartes ») constituent également un élément essentiel de votre expérience du jeu en réseau.

Premier choix

Celles qui marqueront le plus posséderont une architecture originale, une jouabilité exemplaire ou des textures splendides ; réunir ces trois critères dans une seule la faisant entrer dans le Hall of Fame de la catégorie. Internet est un véritable puits de ressources où vous pouvez récupérer le modèle Quake III Arena qui déchire ou la *map* Tournament qui fait un malheur en réseau.

Dans ce dossier, nous vous proposons un *best of* des meilleures sélections qui facilitera votre intervention sur le patient (Half-Life, Tournament et Quake III Arena).

Best of Gen4 PC

Voici notre *best of* de modèles, *skins* et *maps* pour les jeux Half-Life, Tournament et Quake III Arena. Tout cela vous sera détaillé au cours des pages suivantes.

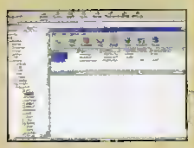
	HALF-LIFE	TOURNAMENT	QUAKE III ARENA
Models	1- TRINITYrage 2- ASwat 3- USCM 4- Knute & Boite 5- Blindeye	1- Skaarj Hybrid 2- Ratamahatta 3- Lord Maul 4- Nali 5- Hunter	1- Nrk'Esh 2- SUW Field 3- PMS 4- Harley Quinn 5- Deadeye
Skins	N/A	1- Mortal Team Work 2- Apocalypse 11 3- Punisher 4- Spawn 5- Scout	1- Horde Pack 2- Pappy-r contest 3- Comedian 4- Wraith 5- Eternal
Maps	1- Outcry 2- PCG Infested 3- Vertigo 4- Scary2 Senior 5- Apohldm10	1- DM-Mementomori 2- CTF-Deck 16][3- DM-Gen][4- AS-Bridge 5- DDM-Syncronicity][	1- Nothing at All 2- Japanese Castles 3- Khagoohs 4- Beatbox 5- Q3wCTF Pack

■ **TRÈS COMIC** On trouve nombre de *skins* rigolotes pour le jeu Half-Lite.

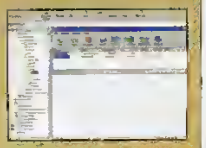
Pas à pas Half-Life

Si vous avez pris la décision de jouer en réseau, ce ne sont pas quelques fichiers à installer qui vont vous arrêter. Installez vos modèles, vos *skins* et vos *maps* pour Half-Life, ce n'est pas si difficile !

■ Les fichiers à récupérer se présentant souvent sous une forme compressée (ZIP), vous devez tout d'abord vous procurer, en *shareware*, le logiciel d'archivage Winzip pour pouvoir les lire. Vous trouverez votre bonheur sur le CD-ROM de *Gen4 PC* ou bien à cette adresse Internet : http://www.winzip.com



■ Tous les modèles se situent au niveau de l'arborescence d'installation du jeu dans « Half-Life\valve\models\player ». Il faut créer un nouveau répertoire dans « \player » pour chaque modèle ajouté. Ce répertoire devra porter le nom exact du modèle pour être reconnu dans le jeu ensuite.



■ Il en est de même pour la procédure d'importation de nouvelles *maps*, seul le chemin d'installation change. Les *maps* Multijoueur se présentent sous la forme de fichiers .BSP à installer dans « Half-Life\valve\maps ». De ce côté là, Half-Life n'est pas très difficile à apprivoiser.

Commençons par le doyen des trois jeux présentés : Half-Life. Fonctionnant sur le moteur de Quake II, ce jeu possède toujours son lot d'adeptes et les productions diverses sont légion. Il existe un grand nombre de modèles de qualité et n'en retenir que cinq n'a pas été une sinécure. Trinity s'impose comme l'un des meilleurs du genre avec des animations tout droit sorties du film *The Matrix*. Aswat est un robot qui s'inscrit tout à fait dans l'esprit manga. USCM apporte une petite touche *alien* à Half-Life. Prévu au départ pour le projet de conversion Aliens Infestation qui n'a jamais abouti, il reste néanmoins un excellent modèle pour les *deathmatchs* classiques. Knute and Bolte montre le talent des graphistes à animer deux modèles en un, c'est tout simplement superbe ! Blindeye est un modèle à la réalisation correcte qui a largement fait ses preuves chez les fans.

En ce qui concerne les *maps* de *deathmatchs*, il vaut mieux s'intéresser aux *mods* (programmes qui transforment les règles, les graphismes ou l'équipement d'un jeu) tels que Team Fortress, Action Half-Life, ou Counter-Strike, pour réellement trouver quelque chose qui sorte du lot. Ceci dit, on trouve quand même quelques cartes sympa à jouer en Free For All classique. Ainsi, OutCry fait l'unanimité en Deathmatch. L'action est omniprésente et les armes sont habilement placées. D'un point de vue jouabilité, c'est proche de la perfection. L'originalité de PCG Infested est indéniable, vous vous retrouvez réduit à la taille d'une souris dans une maison gigantesque. Carrément indispensable ! Vertigo propose un rythme de jeu soutenu et des affrontements aussi brutaux qu'inopinés. Scary2 Senior possède une architecture qui stimulera vos instincts de guerrier sanguinaire. Apohldm10 propose des textures de très bon ton et quelques subtilités qui raviront les joueurs les plus curieux.

Le *package* original étant souvent bien pauvre, les œuvres sont le produit de concepteurs indépendants.

Les bonnes adresses :

http://www.planethalflife.com/coldfusion/ pour les modèles.

http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/ pour visionner les modèles.

http://www.planethalflife.com/burn/ pour les *skins*.

http://www.planethalflife.com/radium/ pour les *maps*.

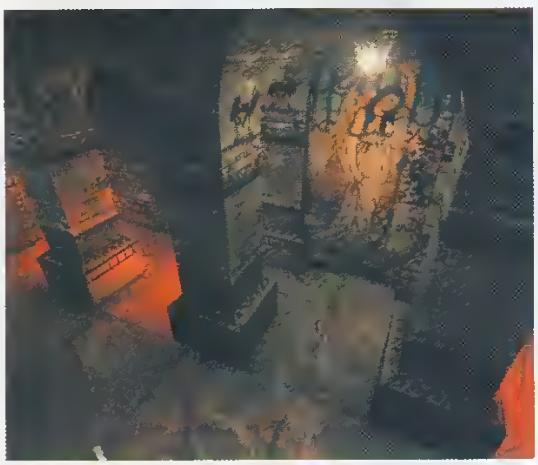
■ **COMME L'OISEAU** Lorsqu'elle agite les bras comme cela, ce n'est jamais bon signe, surtout quand on connaît la demoiselle ! Admirez la modélisation...

C'est pas les Anglais qui ont brûlé Jeanne la Pucelle...
C'est moi." LE BOURREAU
(51 victoires, 4 défaites)
www.goa.com
AGE of EMPIRES II
SUR
GOA

■ VILAIN PAS BEAU

Au contraire de Half-Life, les modèles ne foisonnent pas pour Tournament. On observe plus des conversions basées sur des *shooters* existants que de réelles créations. Néanmoins, il existe des réalisations de bon niveau. Skaarj Hybrid et Nali rappelleront de bons souvenirs aux nostalgiques d'Unreal. Ratamahatta est un modèle de premier choix qui possède un *look* ravageur. Lord Maul a été l'objet d'une attention toute particulière pour son adaptation à Tournament. Hunter est une autre conversion assez bien réalisée mais qui vient, cette fois, de Quake II.

Du côté des *skins*, c'est plus fourni et les modèles de base ont été déclinés dans un ensemble de prêt-à-porter de toute beauté. Les *skins* retenues s'appliquent toutes sur le modèle Male Soldier. Mortal Team Work est l'œuvre de Rorschach, un concepteur de *skins* bien connu du petit monde des *quake-like* car il officie depuis Quake I et propose sans cesse des créations de qualité. Punisher et Spawn sont les



■ DM-MEMENTOMORI Cette *map* propose un peu de douceur dans un monde de brutes... Enfin, tant qu'il n'y a pas de combattants !

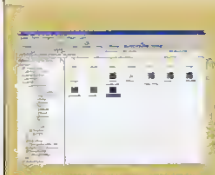
Pas à pas Tournament

C'est certainement avec Tournament que vous risquez de connaître les plus gros problèmes d'installation de modèles, de skins et de maps. Enfin, pas si vous lisez notre pas à pas...

1

■ Retenez ces quelques règles pour éviter tout problème d'installation. - Importer les fichiers .INT dans le sous-répertoire « \System » - Importer les fichiers .UAX dans le sous-répertoire « \Sounds de Tournament » - Importer les fichiers .UMX dans le sous-repertoire « \Music » - Importer les fichiers .UNR dans le sous-répertoire « \Maps » - Importer les fichiers .UTX dans le sous-répertoire « \Textures » - Importer les fichiers .UMOD dans le répertoire d'installation.

2



■ L'installation de modèles est assez fastidieuse. Je vous conseille, dans un premier temps, de ne recupérer que les réalisations possédant une installation automatique qui se chargera de la corvée à votre place. Ces fichiers se présentent sous la forme .UMOD et s'exécutent en double-cliquant dessus. Vous trouvez ça peut-être un peu lâche de notre part mais croyez-nous, vraiment, ce sera beaucoup plus simple comme ça.

3

■ En ce qui concerne les *skins*, il y a systématiquement un fichier .UTX et un fichier .INT à importer dans les répertoires respectifs. Cela varie un peu pour les *maps*. Vous aurez toujours un fichier .UNR à installer dans « \Maps » mais il est possible de trouver également des fichiers .UAX, .UMX ou .UTX. Ceci veut dire que la *map* en question possède son propre panel de sons, de musiques et de textures. Installez également ces fichiers dans leurs répertoires respectifs.

TOUCHE PAS À MON FLINGUE ! Les *skins* des personnages de Tournament sont généralement très réussies même si elles restent légèrement inférieures en qualité à celles de Quake III Arena.

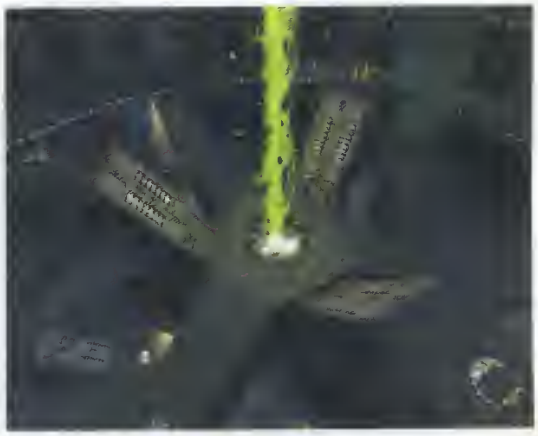
adaptations des héros de *comics* américains pour Tournament. Apocalypse 1.1 nous montre que l'on peut faire beau et sobre à la fois. Scout vous met dans la peau d'un commando rompu à toutes les techniques d'assaut façon guerre du Golfe. Tournament propose de nombreux modes de jeu dans sa version originale.

Ainsi, les concepteurs de *maps* n'ont pas trop de mal à faire parler leur esprit créatif. DM-Mementomori fait partie de ces *maps* qui vous rappelleront d'autres jeux. En effet, l'aspect gothique de cette carte vous plonge dans une ambiance singulière. Les textures sont somptueuses : il n'y a qu'à voir les vitraux présents dans la *map* pour s'en assurer. Elle possède en plus une architecture qui privilégie le *frag* rapide avec une disposition d'armes intelligente et des parcours bien pensés, le *nec plus ultra* en Deathmatch. CTF-Deck 16][est le fruit de trois « mapers » de renom qui ont uni leurs forces pour sortir LA *map* Capture du drapeau pour Tournament. Irréprochable du point de vue des textures, la configuration de la carte est garante d'une jouabilité excellente qui donne la part belle aux stratégies les plus fines. DM-Gen][est ma *map* coup de cœur. Assez petite, avec des armes accessibles rapidement et un graphisme très léché, elle est la représentation du *deathmatch* à l'état pur, bien bourrin à souhait. AS-Bridge propose une mission Assault bien conçue qui occasionnera quelques affrontements acharnés afin de remporter la victoire. DOM-Syncronicity s'inscrit dans l'ambiance de DM-Mementomori et constitue une bonne *map* de Domination.

L'officiel des spectacles

Par ailleurs, Epic vient de sortir le Bonus Pack officiel. C'est une alternative intéressante à la récupération disparate de fichiers. On y trouve quelques bonnes *maps* en Capture du drapeau et en Deathmatch, trois modèles supplémentaires et une nouvelle fonctionnalité.

Les bonnes adresses :
http://www.unrealtournament.com/ pour le Bonus Pack officiel.
http://www.unreality.org/painfuldetail pour les modèles.
http://www.planetunreal.com/houseofstyle/ pour les *skins*.
http://www.planetunreal.com/nalicity/ pour les *maps*.



L'AUTEL DE LA DESTRUCTION Cette architecture peu rassurante, je vous l'accorde, vient de la *map* DM-Gen][, du pur concentré de *frags* !

INFONIE CLIC 0,25F la minute
La formule dédiée aux internautes occasionnels
* 0,25 FTTC / minute, accès Internet illimité + communications téléphoniques comprises.

INFONIE TOP 99F 20H
La formule idéale des internautes réguliers
* 99 FTTC / mois = accès Internet illimité + 20 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire.

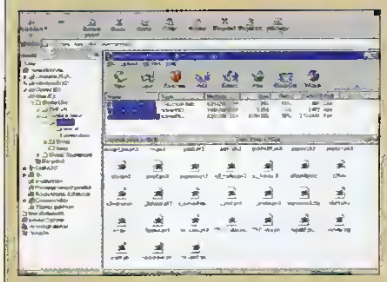
INFONIE TOP 189F 40H
La formule des surfers passionnés
* 189 FTTC / mois = accès Internet illimité + 40 heures de communications téléphoniques comprises. 0,25 FTTC la minute supplémentaire

OFFRE SPÉCIALE NOUVEAUX ABONNÉS SUR LE CD-ROM DE CE MAGAZINE
Jusqu'à 12h d'Internet totalement gratuites offertes sous forme de réduction de prix.*
En souscrivant avant le 31/12/2000 vous pourrez profiter d'une réduction de prix équivalente à 2 ou 12 heures d'Internet totalement gratuites (accès Internet + communications téléphoniques) suivant la formule choisie. Réduction valable le premier mois d'abonnement. Offre limitée à un abonnement par foyer (même nom, même adresse). Offre non cumulable, valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

INFONIE
A chacun son Internet

Pas à pas Quake III Arena

Y A PAS PLUS SIMPLE **Quake III est un modèle du genre en matière d'installation de *goodies*.**



Voilà un jeu pensé pour les *add-on* en tout genre. Venant de J. Carmack, on ne pouvait en attendre moins ! Tous les fichiers à importer se présentent sous la forme de .PK3. Que ce soit pour les modèles, les *skins* ou les *maps*, vous avez juste à insérer les .PK3 dans le sous-répertoire « \baseq3 » de votre Quake. En contrepartie, votre répertoire aura tôt fait de devenir un vrai dépotoir si vous ne faites pas le tri régulièrement. Mais du point de vue de l'installation, on ne peut pas trouver plus simple. Pour la petite histoire, sachez que l'on peut ouvrir ces fichiers tout simplement avec Winzip il suffit juste de renommer l'extension .PK3 en .ZIP et le tour est joué. Cela dit, ne bidouillez pas trop ce qui se trouve à l'intérieur, sous peine de corrompre les fichiers.

MORITURI TE SALUTANT Celui-là, on le croirait tout droit sorti d'un péplum (version *high-tech* évidemment).

Étant donné les possibilités graphiques qu'offre Quake III Arena, on était en droit d'attendre de véritables chefs-d'œuvre de conception graphique ; c'est le cas. Nrk'Esh est le produit de l'imagination d'ALPHAwolf. Ce modèle représente un guerrier d'élite de la race *alien* Mon. Les animations sont magnifiques et les textures sont renversantes, un *must* ! SUW Field, du même auteur, pourrait bien être l'image du gladiateur des temps modernes, dans un style très gréco-romain. PMS ou la beauté fatale selon Quake III : propriété du clan du même nom, ce modèle somptueux est décliné sous différentes *skins* plus belles les unes que les autres. Harley Quinn, la dulcinée dérangée du Joker a le droit à une place de choix parmi les meilleurs modèles Quake III Arena. Deadeye est une variante de Bones (un modèle de base) un peu plus habillée. Le *look* western apporte une touche originale au personnage.

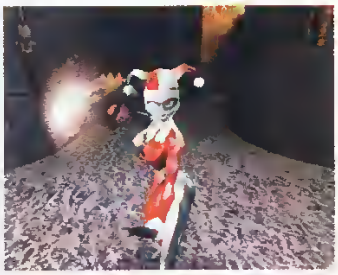
Les concepteurs de *skins* ne sont pas en reste et les modèles de base retrouvent une deuxième jeunesse. Le Horde Pack contient un

CHANGE DE PEAU Cette skin provient du Horde Pack qui propose un éventail très complet pour le modèle original Klesk.

■ PATIBULAIRE MAIS PRESQUE Nrk'Esh n'a pas une tête de porte-bonheur mais qu'importe, ce modèle est vraiment superbe ! Définitivement, c'est Quake III Arena qui propose les plus belles *skins*.

ensemble de *skins* de très bonne facture à appliquer sur le modèle Klesk. Le modèle Doom, quant à lui, s'est vu récemment gratifié de *skins* de toute beauté avec l'achèvement du concours de « skinning » Quake III Arena planetquake (http://www.planetquake.com/quake3/), le Pappy-R skinning contest. Comedian est une *skin* de Rorschach (encore lui) à appliquer sur le modèle Sarge. Wraith donne un genre macabre à Visor et la *skin* Eternal embellit Bones.
Au niveau des *maps*, on note beaucoup de déchets actuellement, mais quelques créations font la différence. Nothing at All propose une architecture très recherchée pour des *deathmatchs* qui s'annoncent mortels ! Japanese Castles est une *map* conçue pour le mode Capture du drapeau qui va vous captiver dès la première partie. Quelques *power up* bien placés et un choix d'armes intéressant en font une référence. Khaoooohs est une arène qui se prête bien aux *deathmatchs* par équipes. Élaborée sur trois niveaux différents, elle permet un rythme de jeu soutenu et l'établissement de tactiques variées. Beatbox annonce le passage de Ztn (un « maper de renom ») sur Quake III Arena. Ses *maps* avaient fait l'unanimité sur Quake II et il semble bien parti pour marquer le coup encore une fois ; une bonne *map* de duel. ThreeWave CTF est connu pour son pack de *maps* Capture du drapeau pour Quake II. L'équipe a donc récidivé, mais avec un peu moins de brio cette fois-ci. Les *maps* disponibles sont, malgré tout, plaisantes à jouer et elles proposent une alternative aux *maps* originales.

Il y a beaucoup de déchets dans ce que vous trouverez sur le Net. Sachez donc faire le tri !



■ N'Y PENSE MÊME PAS ! Harley Quinn n'a pas besoin du Joker pour se défendre.

Les bonnes adresses :
http://www.planetquake.com/polycount/ pour les modèles.
http://fragland.net/md3view/ pour visionner les modèles.
http://skins.telefragged.com/ pour les *skins*.
http://www.planetquake.com/lvl/ pour les *maps*.
http://www.quakefiles.com/rorshach/ le site du talentueux Rorschach.

J'espère que cette revue de détail succincte vous encouragera à effectuer des recherches approfondies sur Internet ou auprès de vos amis afin de récupérer ce qui se fait de mieux pour votre jeu favori. Gardez juste à l'esprit qu'il y a en général beaucoup de déchet dans ce qui vous est proposé, et qu'il faut savoir faire le tri si vous ne voulez pas vous retrouver avec des centaines de Mégas de données inutiles sur votre disque dur.
Et maintenant, au boulot ! ■

- Frédéric Pam

CURIEUX CREATIF DECIDÉ & AUDACIEUX RÉACTIF PASSIONNÉ

Vivez l'aventure Ubi Soft.

Un millier de talents variés, des créations riches, innovantes et attachantes, une croissance ininterrompue sur un marché en fort développement, Ubi Soft fait désormais partie des premiers éditeurs mondiaux de loisirs interactifs.

Game Designer h/f

En relation avec les graphistes et les programmeurs, vous participerez à la conception et au développement d'un jeu vidéo en 3D et créerez des niveaux (action, aventure, simulation ou stratégie) Game Designer confirmé, vous avez à votre actif l'expérience d'un ou deux jeux et le management d'une équipe.
De formation supérieure (Bac +4/5), vous êtes passionné de jeux video, ngoureux, imaginatif et doté d'une tres bonne capacité d'analyse.
Vous êtes à l'aise en graphisme et en programmation de jeu et maîtrisez l'environnement Windows La connaissance de 3DS Max est un plus (Réf GDA)

Graphiste 3D h/f - Département Images

Artiste confirmé, votre maîtrise du dessin et des couleurs font de vous un créateur à part entière.
De formation supérieure (école d'Art section graphisme/illustration), vous possédez des expériences similaires et de solides connaissances académiques. La maîtrise de l'anglais et du logiciel Photoshop est souhaitée ; celle de 3DS Max est impérative.
Vos reels talents, confirmés par la qualité de votre travail, vous ouvriront des perspectives d'évolution. (Réf GSM)

Ces postes sont à pourvoir à Paris, Annecy, Europe et Asie.

Merci d'adresser votre candidature (lettre, CV, analyse synthétique de vos jeux favoris pour le Game Designer, documents graphiques pour les Graphistes) en précisant la référence du poste choisi à Ubi Soft, 28 rue Armand Carrel, 93108 Montreuil-sous-Bois ou par email : t hamelin@ubisoft fr

Ubi Soft

La rédac en folie

Carnet 2 bord

Entre les voyages épiques de Fred et Rémy, les interviews bizarres et les manies de Sophie, la rédaction a tremblé sur ses bases !

24 février

En goguette à San Francisco pour découvrir Obi-Wan, Rémy se retrouve avec une carte bleue en panne. Incapable de payer sa première nuit d'hôtel, il passe les suivantes au fond d'une cellule en compagnie d'un chef de gang et de trois transsexuels. Il déclarera ensuite avoir fait une étude sociologique passionnante (mais un peu douloureuse).

25 février

Rémy et Jérôme vont interviewer un spécialiste des *serial killer* pour le dossier homonyme. Ce dernier leur dresse le profil psychologique type du tueur en série : grand, passionné par Buffon, quindé et sachant qu'il existe 250 mots en inuit pour désigner la neige. Jérôme décide immédiatement de ne plus fréquenter Rémy.

26 février

Aujourd'hui, Luc a découvert une étrange petite peluche muette. Après lui avoir fait subir les pires outrages, il décide de lui arracher les bras pour s'assurer qu'elle ne pourra pas témoigner contre lui. On ne sait s'il faut appeler la police ou les hommes en blanc. Consternant.

27 février

Fred revient d'une présentation en Espagne où il a vu Commandos 2. Convaincu que les Espagnols sont les meilleurs développeurs du monde, il revient déguisé en torero et se propose même de toréer le pauvre Cedric, dont le physique rappelle beaucoup les bovins.

28 février

Charmé par la séduisante chef de projet de Pompei (Cryo) et torturé par un célibat galopant, Fred s'insurge contre une note qu'il juge beaucoup trop sévère et prône le contenu culturel, philosophique, historique et pourquoi pas, politique, dans les jeux vidéo.

29 février

Depuis deux semaines, une « Sim mania » fait rage à la rédaction : les deux homosexuels de Jérôme ont fini par se séparer avec bris et fracas, les deux homosexuelles de Rémy ont adopté un enfant, quant à la rédaction de *Gen4* que Luc s'est amusé à reconstituer, c'est le chaos : Sophie s'est marié avec Rémy, ce dernier est mort électrocuté et Seb est devenu mascotte d'une équipe de foot...

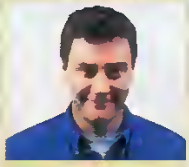
2 mars

Julio fait un scandale dans un restaurant au milieu d'une rédaction totalement médusée. Littéralement fou furieux au sujet d'une sombre histoire de dessert, il est finalement évacué *manu militari* après avoir tenté d'estropier une serveuse et de mordre le cuistot. Luc déplore les ravages de la vieillesse et conseille à Olivier de l'envoyer rapidement à l'hospice.

8 mars

Aujourd'hui, c'est la journée de la femme donc Sophie se croit tout permis et exige que toute la rédaction soit à ses pieds. Jérôme refuse en affirmant se fiche pas mal de « la journée des pouffes », Seb et Fred regrettent l'inexistence d'une « journée des testeurs célibataires » et Rémy d'une « journée des journalistes *jetlaggés* ». Sophie regrette simplement d'être entourée de ruffians.

Olivier Canou
Rédacteur en chef



Jeux favoris :
Everquest
et Tournament

Sébastien Tasserie
Rédacteur en chef adjoint

Jeux favoris :
Rally Masters
et Les Sims

Luc-Santiago Rodriguez
Chef de rubrique tests

Jeux favoris :
Rally Masters
et Les Sims

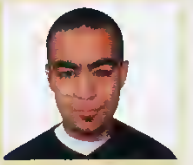
Rémy Goavec
Rédacteur

Jeux favoris :
Les Sims
et Messiah

Frédéric Dufresne
Rédacteur

Jeux favoris :
Nox
et Messiah

Thomas Diouf
Pigiste



Jeux favoris :
Evolva
et Les Sims

ON VOUS AVAIT PRÉVENUS

Vous avez sans doute aperçu le pavé accompagnant chaque test et vous faisant part de la version testée et des problèmes rencontrés. Mais les versions finales, elles, sont bien entendu parfaites... non ?

Beetle Crazy Cup
Pas de problème avec ce gentil jeu de course barlole.

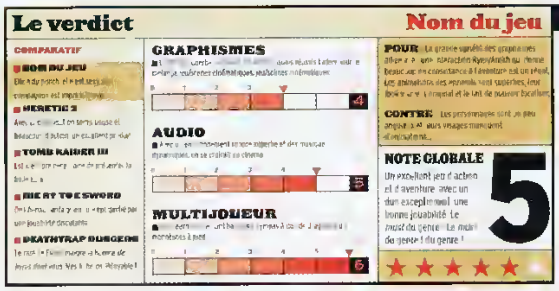
Nox
Precision tres importante pour Nox - la note passe à 4 en raison d'une durée de vie tres insuffisante
Le test s'est déroulé dans des conditrons qui n'ont pas permis une évaluation précise (7 heures de test). Sinon, la version finale tournait bien, sauf sur certaines configs équipées de GeForce où nous avons observé des retours sous Windows.

Battlezone II
Rien de neuf depuis la version testée - le jeu reste très bien realisé mais handicapé par une poignée de *bugs* Il ne nuisent cependant pas extrêmement à sa jouabilité.

Flanker 2.0
Rien à signaler du côté de ce bon petit simulateur de vol, sinon que les adversaires se défendent toujours plutôt bien !

Final Fantasy VIII
Rien de change depuis la version test l'écran est toujours strié sur une GeForce, il n'y a toujours aucune touche pour sortir du jeu (« Alt+F4 » de rigueur) et Eidos a même pris soin de rajouter un *bug* inédit ! Lorsque l'on clique sur « Installer » dans le menu Autorun, on a un message d'erreur ! Il faut donc lancer manuellement le fichier « setup.exe » !

Le verdict — Nom du jeu

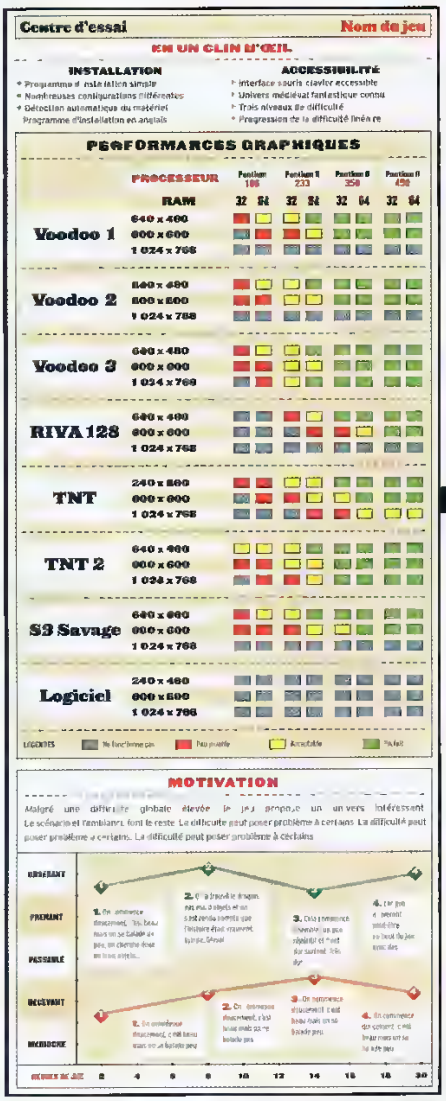


LE VERDICT

Le **Comparatif** (première colonne) classe les jeux analogues par ordre de préférence. Idéal pour savoir ce que vaut le produit par rapport à la concurrence. **Graphismes**, **Audio** et **Multijoueur** (deuxième colonne) sont notés sur 6, exactement comme la note finale. Les **Pour** et les **Contre** détaillent les points essentiels qui nous ont plu ou déplu.

1 étoile : très mauvais.
2 étoiles : mauvais
3 étoiles : moyen.
4 étoiles : bon.
5 étoiles : très bon.
6 étoiles : excellent

Centre d'essai — Nom du jeu



SPÉCIFICATIONS

Processeur et mémoire déterminent le type de machine demandé et recommandé pour profiter du jeu. Les **Possibilités graphiques** indiquent les librairies 2D (accélération logicielle) et 3D (les autres) gérées par le produit. Les **Possibilités Multijoueur** signalent le nombre de joueurs supportés selon les connexions ainsi que la vitesse minimum de transfert requise.

CENTRE D'ESSAI

■ Dans le pavé **En un clin d'œil**, vous saurez tout sur les éventuels problèmes d'installation ou de prise en main (place sur le disque dur, configurations détectées, difficulté, etc.).

■ L'encadré **Performances graphiques** est réservé aux gros tests qui le nécessitent. Il détaille 192 configurations graphiques différentes. Il serait étonnant que vous n'y trouviez pas la vôtre. Pour la lire, choisissez votre carte graphique à gauche, votre type de processeur et votre RAM en haut. Reportez-vous au résultat. Notez que la partie « Logiciel » (tout en bas) concerne l'accélération logicielle.

■ Le tableau de **Motivation** propose une courbe reflétant le plaisir éprouvé par le testeur tout au long des heures de jeu (de deux à vingt heures). Un petit commentaire accompagne les moments forts. Ce tableau peut se doubler d'un second tracé correspondant au mode Multijoueur s'il est géré par le jeu.

Pierrick Bellon — Pigiste

Jeux favoris : Final Fantasy VIII et Nox

Noël Chanat — Pigiste

Jeux favoris : Dungeon Keeper II et Age of Kings

Frédéric Pam — Pigiste

Jeux favoris : Rally Masters et Messiah

Bertrand Pomart — Pigiste

Jeux favoris : Croc 2 et Grand Prix World

Stéphane Prince — Pigiste

Jeux favoris : Daikatana et Tzar

Michel Robert — Pigiste

Jeux favoris : L'Entraîneur 3 et Fifa 2000

Auchan

LE TOP

1

MESSIAH

Éditeur : Interplay
Genre : Action

★★★★★

L'avis de Gen4 : L'humanité a sombre dans le chaos le plus total, la tyrannie fait rage, les combats s'intensifient, les armes ont pris la parole pour faire taire la paix... C'est dans cette atmosphère féerique que Bob, un nouvel ange, arrive sur terre pour empêcher le démon de s'emparer de la planète. Jouez un angelot prenant possession des corps humains pour arriver à ses fins et tenter, une fois de plus, de sauver le monde dans ce jeu au graphisme et a la jouabilité sans reproches. Et n'oubliez jamais... un ange peut saigner et s'il saigne, il peut mourir !

2

SOLDIERS OF FORTUNE

Éditeur : Activision
Genre : Quake-Like

★★★★

L'avis de Gen4 : Dans la lignée des shoot'em up en vue subjective (Half-Life, Quake...), Soldier of Fortune s'inscrit comme l'un des plus réussis. Vous y incarnez un flic d'une brigade spéciale qui bien entendu est appelé dans des missions hardues. Au total, ce sont 26 niveaux et 12 armes différents dans des lieux divers et variés que le métro ou un train lancé à pleine vitesse. Si le réalisme y est convaincant, Soldier of Fortune offre l'intelligente particularité de pouvoir choisir son niveau de violence, afin de satisfaire toutes les catégories d'âge des joueurs.

3

SUPERBIKE 2000

Éditeur : Electronic Arts
Genre : Simulation de moto

★★★★

L'avis de Gen4 : Rien de tel que de piloter un bolide sur une piste bitumée, braver les dangers de la vitesse, tranquillement assis chez soi devant son PC, sans risque de faire un long séjour a l'hôpital en cas de chute grave... Superbike 2000, c'est la possibilité de faire vos preuves devant les meilleurs pilotes du monde. Avec une précision diabolique dans les trajectoires, un graphisme détonnant et un pilotage précis, Electronic Arts nous offre la meilleure simulation de moto du moment. Serez-vous assez fort pour relever le défi sur les 13 circuits du jeu ?

4

RALLY MASTERS

Éditeur : Infogrames
Genre : Course

★★★★

L'avis de Gen4 : Les courses de Rallyes ont toujours remporté un franc succès auprès du public. Il semble que piloter un bolide sur soit des routes enneigées, soit des chemins de terre ou même carrément à travers les prés, fascinent un large panel de joueurs. Rallye Masters a l'avantage d'être facile à jouer, doté d'un graphisme somptueux et d'une fluidité parfaite. Ajoutez à cela pas moins de 45 circuits et 17 modèles de voitures, c'est sans doute le plus complet de sa catégorie. Autant dire qu'il n'y a aucune raison que les fans de rallye n'y trouvent pas leur compte.

5

GRAND PRIX WORLD

Éditeur : Ubi Soft
Genre : Gestion

★★★

L'avis de Gen4 : Une fois n'est pas coutume, Grand Prix World ne vous propose pas de prendre place dans le cockpit d'une Formule un, ni de dévaler les circuits a plus de 300 Km/h, mais bel et bien de gérer une écurie ! Non seulement il vous faudra recruter le personnel (et les pilotes !) le plus performant possible mais aussi vous occuper de tous les problèmes annexes tels les sponsors ou la stratégie de course. Un jeu de gestion plutôt réussi, avec les vrais écuries et les vrais pilotes, qui vous dévoilera un autre aspect de ce sport si apprécié des foules.

LA VIE AUCHAN

Notes
★ à voir
★★ pas mal
★★★ bon
★★★★ très bon
★★★★★ excellent
★★★★★★ mythique

AVRIL 2000

Gen4 PC CD-Rom

Chaque mois, le meilleur des jeux disponibles sur PC CD-ROM

6

POMPEI

Éditeur : Cryo
Genre : Aventure

COUP DE COEUR

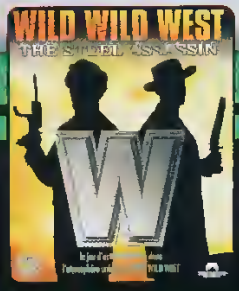
Même s'il n'en subsiste que des cendres et des vestiges branlants, Pompei a toujours excité l'imagination non seulement des chercheurs mais aussi des romanciers Aujourd'hui, c'est l'industrie du jeu video qui est gagne par la maladie de l'ancienne ville, avec Pompei, un jeu d'aventure developpe par Cryo Vous devrez y demêler plusieurs enigmes, tout en gardant, et c'est un conseil, un œil sur les activites du volcan Cryo, passé maître dans l'art de developper des jeux d'aventure, montre une nouvelle fois toute l'etendue de son savoir-faire

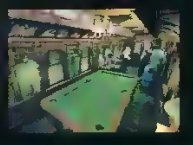
L'affaire du mois

ARMY MEN II

99F

BIENTÔT SUR VOS ÉCRANS





Un ange

Messiah Pacifiez le monde avec un chérubin belliqueux.

Pour info ■ [illegible] Virgin Int. ■ DÉ[illegible] Sony entertainment ■ GENRE action/aventure ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 15 ans [illegible] ■ [illegible]

■ DIFFICILE ASCENSION
Pour retourner au paradis, votre petit ange devra traverser l'enfer terrestre.

Depuis combien de temps ne vous a-t-on pas appelé « mon ange » ? Rassurez-vous, Messiah va vous permettre de combler ce vide émotionnel en vous permettant d'incarner un petit chérubin en Pampers ! Et pas question de refuser votre mission : c'est Dieu lui-même qui vous envoie sur Terre combattre le Mal. Vous allez même pouvoir passer de corps en corps avec le plus grand mépris pour la santé de vos malheureux hôtes. Le sang va couler ! Qui a parlé d'angélisme ?

trépasse

Tout en chiffres

- 2000 ans de christianisme
- 40 personnages à posséder
- 10 armes
- 1 couche-culotte (propre)

Version testée

- bêta test
- 303 *bugs* au moment du test ! Essentiellement des retours sous Windows mais le petit ange est invisible avec une TNT 2 et le jeu ne tourne pas sous GeForce.

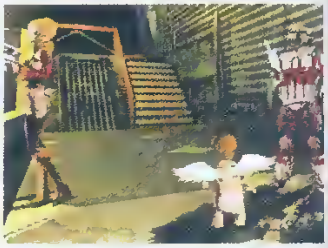
Adresse Internet

www.messiah.com

Que les plus anticléricaux d'entre vous se rassurent, Messiah n'est pas le premier jeu ultra-catholique qui se propose de vous renvoyer au catéchisme en deux temps trois mouvements ! Au contraire, il se pourrait bien que les développeurs et éditeurs aient quelques ennuis si certaines associations bien pensantes ont vent de la sortie de ce titre ! Mais qu'ils se débrouillent entre eux. Au-delà d'une future polémique blasphème/pas blasphème peut-être à venir, ce qui nous intéresse ici, c'est le jeu. Et il est bon. Très bon même.

Il était une fois un petit ange qui s'appelait... Bob ! Pas très angélique comme patronyme, mais après tout les desseins du Très Haut sont impénétrables. Bob coulait des jours heureux au paradis quand il apprit avec effroi que Dieu avait de grands projets pour lui. Bob étant le plus hargneux de ses chérubins, le Vieux

■ **ESPRITS SIMPLES** Bien que Messiah ne rentre pas dans la catégorie des jeux bourrins, tout faire sauter est souvent la meilleure solution. Donnez-leur un avant-goût des flammes de l'enfer, à ces bigots.



■ **SEX & GOD** Messiah ne ressemble pas aux Journées mondiales de la Jeunesse !

Les humains n'aiment pas beaucoup qu'on emprunte leurs corps. Avant de quitter vos hôtes, n'oubliez pas de décharger leurs armes !

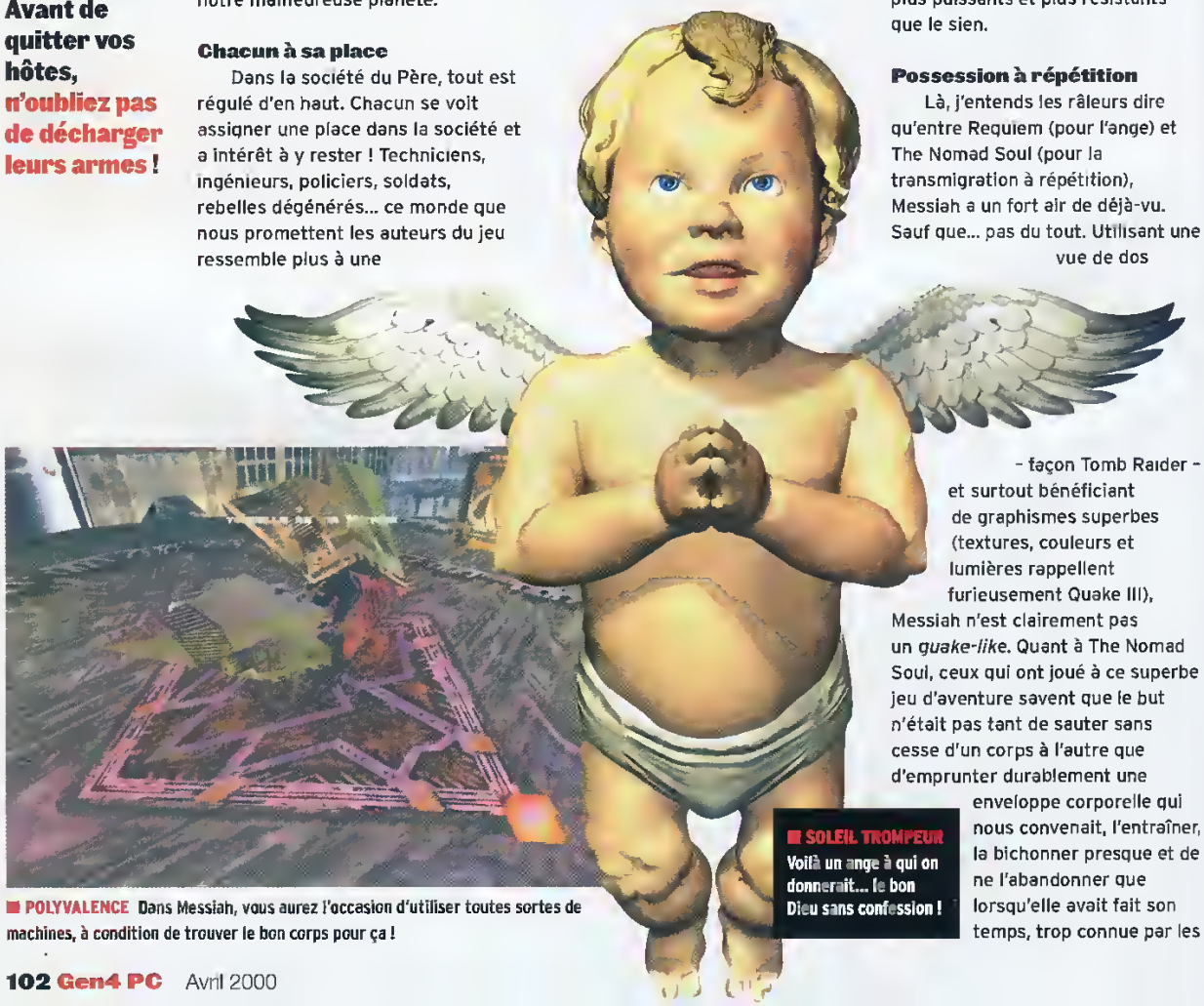
Barbu eut l'idée de l'envoyer sur Terre pour essayer d'arranger un peu les choses. Parce que sur Terre, ça ne va pas mieux ! Une sorte de super dictateur religieux, qui se fait modestement appeler le Père, règne sans partage sur notre malheureuse planète.

Chacun à sa place

Dans la société du Père, tout est régulé d'en haut. Chacun se voit assigner une place dans la société et a intérêt à y rester ! Techniciens, ingénieurs, policiers, soldats, rebelles dégénérés... ce monde que nous promettent les auteurs du jeu ressemble plus à une fourmilière qu'à une belle utopie futuriste. D'autant que le Père se soucie fort peu du bien-être de ses sujets. Ces derniers semblent surtout l'intéresser comme matériel génétique – peut-être pour créer une nouvelle humanité, plus conforme à ses vœux, mais moins à ceux du divin patron de Bob... Nous voilà donc dans la peau de Bob en plein territoire hostile et ce n'est pas très confortable. Ce petit chérubin en couche-culotte n'a pas grand-chose à voir avec l'ange exterminateur de Requiem (*quake-like* moyen sorti en 1999). Il est plutôt du genre fragile et totalement désarmé. Ses seuls atouts : des petites ailes inefficaces qui lui permettent à peine de décoller d'un mètre et, fort heureusement, la capacité de posséder les humains pour emprunter leurs corps, plus puissants et plus résistants que le sien.

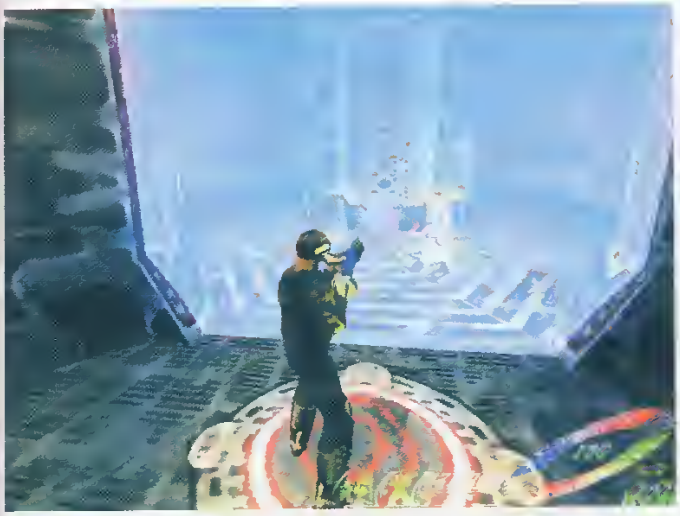
Possession à répétition

Là, j'entends les râleurs dire qu'entre Requiem (pour l'ange) et The Nomad Soul (pour la transmigration à répétition), Messiah a un fort air de déjà-vu. Sauf que... pas du tout. Utilisant une vue de dos – façon Tomb Raider – et surtout bénéficiant de graphismes superbes (textures, couleurs et lumières rappellent furieusement Quake III), Messiah n'est clairement pas un *quake-like*. Quant à The Nomad Soul, ceux qui ont joué à ce superbe jeu d'aventure savent que le but n'était pas tant de sauter sans cesse d'un corps à l'autre que d'emprunter durablement une enveloppe corporelle qui nous convenait, l'entraîner, la bichonner presque et de ne l'abandonner que lorsqu'elle avait fait son temps, trop connue par les



■ **SOLEIL TROMPEUR** Voilà un ange à qui on donnerait... le bon Dieu sans confession !

■ **POLYVALENCE** Dans Messiah, vous aurez l'occasion d'utiliser toutes sortes de machines, à condition de trouver le bon corps pour ça !



FAUX CORPS Inutile de gâcher des munitions. Pour pénétrer dans cette pièce, il faudra devenir technicien nucléaire.

démons et autres flics métalliques. Alors que cet affreux jojo de Bob, lui, change plus souvent de corps que de langes !

Dans les cinq premières minutes du jeu, on doit opérer pas moins de trois changements ! Sans compter que Bob ne fait guère attention à rendre les corps dans l'état où il les a trouvés ! La plupart du temps, ils sont un peu... troués en fait. Ou grillés. Ou gelés. Tout dépend sur quel type d'ennemi on est tombé, et le style d'arme qu'il affectionne le plus. Il suffit de passer une minute dans le monde de Messiah pour se rendre compte que les humains n'ont plus qu'un seul type de relations sociales : la violence. Un technicien sort légèrement de la zone qui lui est normalement assignée ?

Les flics tirent à vue ! Vous bousculez légèrement une gradée ? Elle vous abat ! Même les « résistants » ne valent guère mieux. Dégénérés et relégués dans les égouts, ils prennent un malin plaisir à s'entretuer à la première occasion (en gros, quand ils ont tué tous les flics des alentours...). Et nous dans tout ça ? Eh bien on tente péniblement de survivre. De fait, quand Dieu a balancé Bob sur la terre, il ne s'est pas vraiment donné la peine de lui faire un *briefing* complet sur les objectifs de sa mission (« remettre les choses en ordre », super !) et encore moins sur la façon de les atteindre. Ce qui explique que pendant les premières minutes du jeu, on navigue un peu à vue. Heureusement, une entité

TUE À MORT ! Le zoom dont disposent les policiers est aussi efficace que jouissif.

mystérieuse nous envoie à chaque étape des messages télépathiques chargés d'informations qu'il faudra ensuite décrypter. Il n'y a pas vraiment de tutorial (l'équipe de développement a apparemment trouvé cela un peu artificiel), remplacé par des écrans explicatifs qui apparaissent sur l'écran (en gelant l'action, rassurez-vous) à chaque fois qu'une « action spéciale » (posséder, voler, tout faire sauter, etc.) est possible. Un peu surprenant au début, c'est en fait très pratique, à condition du moins de prendre des notes ou d'avoir une bonne mémoire.

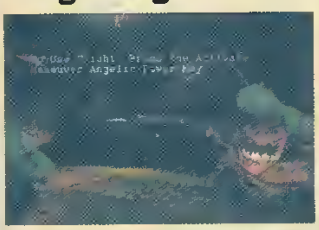
Sans attaches

On comprend vite le principe du jeu : pour arriver à ses fins, Bob doit trouver le bon corps pour effectuer la bonne action ou celui qui lui permettra de passer par une zone qui lui serait autrement interdite. Par exemple, seul un technicien nucléaire pourra lui donner accès au cœur de la grande centrale de la ville. Certaines portes ne s'ouvriront que pour une des terribles (et sexy) « commandantes » qui mènent les

Dans la religion, tout est bon

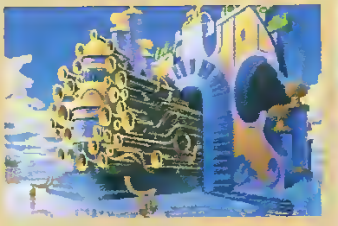
Messiah n'est pas le premier jeu à comporter un contenu religieux. Bien avant lui, des jeux nous ont proposé des relectures un peu spéciales du catholicisme et autres religions révélées !

L'ange vengeur



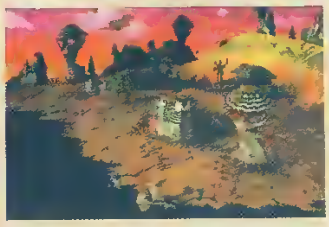
Dans Requiem, le joueur incarnait un ange descendu sur Terre pour faire le ménage : pouvoirs magiques, rafales de mitraillette, etc. Si la vision religieuse du jeu était très simpliste et n'était qu'un prétexte, la violence et l'action étaient quant à elles au rendez-vous !

Paradis Inc.



Dans After Life, le joueur devenait simplement chef d'entreprises assez particulières : le paradis et l'enfer ! Il fallait donc veiller au confort des heureux élus et à la douleur perpétuelle des infortunés. Une représentation de l'au-delà colorée et truculente !

Grand gourou



Dans Populous, premier « god-like » de l'histoire des jeux vidéo, le joueur incarnait rien de moins qu'un dieu qui devait réunir un maximum d'adeptes qui se mettaient à prier pour lui. On pouvait même designer des *leaders* religieux et des messies !

Q&R

DAVID PERRY
Chef de projet

Comment avez-vous eu l'idée de Messiah ?
L'idée de base était de créer un jeu où l'on ne serait pas tout le temps le plus fort, où l'on doit parfois fuir pour sauver sa peau (un peu comme dans *Matrix*). D'où l'idée de jouer un chérubin très faible par lui-même mais capable d'utiliser le corps de ses adversaires comme boucliers et comme camouflage en les possédant.

Vous n'avez pas eu peur de la réaction des associations religieuses ?
Non : le jeu en lui-même n'a rien de religieux... C'est plutôt un jeu d'action autour d'un thème religieux, l'éternelle lutte du Bien contre le Mal. Vous devez trouver Satan et l'éliminer pour de bon.

Pourquoi ne peut-on pas discuter avec les personnages non joueurs ?
Ça n'est tout simplement pas le genre de jeu que nous voulions faire...

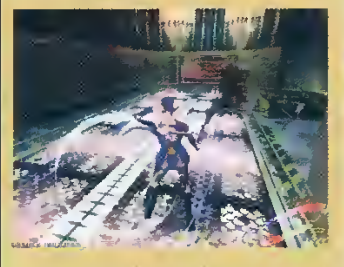
Est-ce que le « fascisme génétique » du Père est une chose que vous redoutez pour l'avenir ?
Je pense que voir apparaître un dictateur qui fabrique génétiquement ses propres adorateurs est possible. Peut-être pas avant la sortie de la PlayStation 32, mais ça peut arriver.

IMPRUDENCE MORTELLE Bob est indispensable pour la réalisation de certains objectifs, mais ne l'embarquez dans un combat !

Le corps du délit

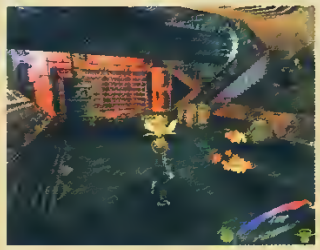
Dans Messiah, on passe le plus clair de son temps à envahir son prochain : au sens propre du terme puisqu'on prend possession de son corps. Petit mode d'emploi.

Entrée



Après avoir repéré une victime non consentante et l'avoir approchée discrètement, il suffit de lui sauter dessus. L'opération est automatique du moment que l'on est bien positionné : dans une myriade d'étincelles, la victime se contorsionne et l'on en a désormais le contrôle total.

Sortie



Avant de tenter une « décorporation », prenez soin de désarmer votre hôte afin d'éviter qu'il vous plombe dès la sortie. Préférez également un endroit tranquille pour ne pas éveiller la curiosité. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche « DEL » et *houlahup barbatruc*, vous revoilà dehors !

troupes de flics mâles et débiles.

Pas le temps, donc, comme dans The Nomad Soul de s'attacher à un corps. En une dizaine d'heures de jeu, je n'ai pas dû passer plus de cinq minutes dans le même corps ! Bien loin d'être frustrant, cela ajoute au dynamisme de l'action, dont le rythme est pour le moins trépidant. Le moteur, très proche de celui de Quake III, est extrêmement rapide et les temps morts n'existent pas. C'est même un des reproches que l'on peut faire au jeu : y compris au niveau le plus facile, Messiah est d'une difficulté extrême. Non seulement les indigènes tirent sur tout ce qui bouge, mais tout est une épreuve. Il y a une énigme à chaque pas. Pratiquement aucune porte ne s'ouvre sans que l'on doive se creuser la tête. Pour avancer, il faut non seulement, comme d'habitude, trouver le passage secret, comprendre la bonne séquence, déclencher la bonne machine mais aussi trouver le bon corps et le posséder. Et là non plus, la vie de l'angelot n'est jamais un long fleuve tranquille. Les humains ne se laissent pas « posséder » facilement – vu ce que Bob fait de leurs corps, on les comprend ! Même lorsqu'on les quitte, ils ne sont pas contents. Mieux vaut avant décharger leurs armes et se placer hors de portée de coups de pied. Pas de pitié pour les chérubins, d'autant que l'intelligence artificielle des ennemis les classe au tout premier rang des jeux actuels ! Non seulement ils sont teigneux, accrocheurs et vous suivent partout où vous pourrez aller (à moins que l'endroit ne soit accessible qu'au tout petit Bob), mais le passage à tabac en équipe n'a pas de secret pour eux.

OPINION

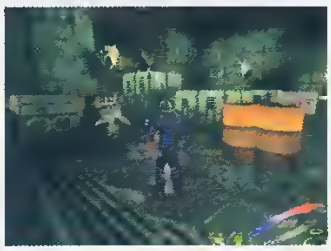
RÉMY

Messiah est un jeu inattendu qui tranche avec le politiquement correct de rigueur dans ce milieu. Superbement réalisé, il arrive à équilibrer une violence parfois digne de Quake III avec des énigmes dignes d'un jeu d'aventure. Le seul véritable reproche à lui faire serait une difficulté excessive. Ne commencez pas à suivre les pérégrinations de ce petit angelot qui saute de corps en corps, très vite, vous ne pourrez plus le lâcher !

SEXE DES ANGES À voir avec qui Bob aime traîner, une grande discussion théologique est vite réglée...

Très chaud !

Pourtant, en dépit de cette grande difficulté, Messiah est extrêmement accrocheur – dans la catégorie drogue très très dure. Comme toutes les bonnes énigmes, la mission de Bob ne se révèle que petit à petit, morceau par morceau



CAUSES ET CONSÉQUENCES Attention, à la moindre détonation, les flics débarquent.

France.sports.com

Directs

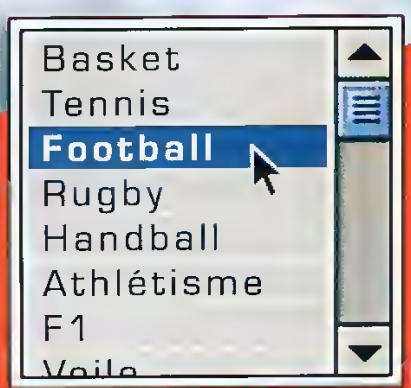
Analyses

Résultats

Equipes

Statistiques

Interviews



Toute l'actualité du sport en direct et en continu sur Internet

Retrouvez toute l'actualité sportive en temps réel, l'intégralité des résultats du jour, les dernières statistiques et les premières analyses. Vivez l'exploit et l'émotion en direct et en continu avec France.sports.com qui vous relie au monde du sport d'un simple clic.

www.france.sports.com - Tous les sports en direct

OPINION

LUC-SANTIAGO

C'est sûr, Messiah apporte quelque chose au petit monde des jeux d'aventure : le principe du passage de corps en corps déjà vu dans The Nomad Soul est ici mieux exploité puisque plus fréquent. L'équilibre combats/résolution d'énigmes est également assuré, même si le jeu est tout de même très orienté action, voire plates-formes ! Dommage qu'on soit parfois un peu perdu. Messiah est finalement un bon jeu.

Satan va la cruche à l'eau...

Le principe de jeu de Messiah, c'est la possession. Avant d'inspirer les cinéastes, ce phénomène n'aurait-il pas auparavant fait de véritables victimes ? Fous à lier ou réellement possédés ? Devant le silence des différentes autorités religieuses, l'imagination est au pouvoir !

Fiction

L'Exorciste de William Friedkin (1973, déjà !) est un monument du film d'épouvante et raconte la triste histoire d'une fillette possédée par un démon plutôt belliqueux. Très documenté et admirablement mis en scène, ce film impressionnant n'a rien perdu de sa ténébreuse aura. À noter, la célèbre scène du crucifix durant laquelle la possédée en trouve un tout autre usage... Sachez que neuf personnes trouvèrent la mort pendant le tournage et qu'un incendie interrompit les prises de vues durant deux semaines !

Réalité

Le film est inspiré d'un fait divers authentique, survenu en 1949, qui dura plusieurs mois et fit plusieurs morts. La victime fut un petit garçon qui révéla les signes d'une vraie possession : connaissance parfaite d'une langue ancienne et des dogmes chrétiens, stigmates, force surhumaine et déplacement d'objets à distance. Le phénomène n'est peut-être pas arrivé par hasard puisque la tante du garçonnet était une fervente pratiquante du Ouija, objet permettant de contacter les morts.

et l'on brûle d'en savoir plus. La beauté des décors, les lumières splendides, le grand nombre d'actions possibles et surtout la formidable réussite que constitue l'ambiance ne font que renforcer l'addiction rapide à ce jeu. Original, gonflé, drôle, sexy, ultraviolent (attendez de voir les serveuses de bar ou le quartier chaud), Messiah n'est clairement pas un jeu à mettre entre toutes les mains.

Sombre et sans pitié

On peut bien sûr reprocher aux auteurs d'avoir fait presque totalement l'impasse sur l'aspect « aventure » du jeu, nous laissant souvent perdus (mais est-il si désagréable de se perdre un peu ?), sans aucun personnage non joueur à interroger pour savoir de quoi il retourne. Messiah est aussi parfois plombé par des séances de sauts fatigantes, dignes de Tomb Raider II, qui lasseront vite les impatients dans mon genre... En dépit de ces petites réserves, ce jeu n'en est pas moins totalement indispensable à quiconque veut se lancer dans cet univers sombre et sans pitié, sur les traces d'un petit angelot rondouillard. ■

- Rémy Goavec

■ **SÉQUENCE CHAMPIGNONS** La déco des cafés du quartier chaud peuvent faire penser que les anges consomment des substances étranges...

Le verdict — Messiah

COMPARATIF

■ **MESSIAH**
Gore et passionnant, ce petit ange marque sans doute une nouvelle date dans l'histoire du jeu d'aventure.

■ **THE NOMAD SOUL**
Un renouveau total du jeu d'aventure, entre action, réflexion et *Blade Runner*. On ne s'en lasse pas.

■ **TOMB RAIDER IV**
Déjà un classique, mamy Lara revient en super forme dans un nouvel *opus* aussi beau qu'intelligent.

■ **DRAKAN**
La concurrente numéro 1 de Lara traverse des royaumes enchantés et mal famés à dos de dragon. Du rêve en concentré.

GRAPHISMES
■ Des textures superbes et des lumières parfaites, même si certains personnages sont un peu cubistes.
0 1 2 3 4 — 5

AUDIO
■ Tout le monde n'appréciera pas le style « métal » de la B.O. mais les râles d'agonie sont de toute beauté !
0 1 2 3 4 — 5

MULTIJOUEUR
■ On joue à Messiah seul. Mais quelques potes en renfort pour résoudre les énigmes ne seront pas de trop (à trois ça marche bien).
-

POUR : Des graphismes superbes, de l'action à couper le souffle, des énigmes comme si l'en pleuvait, monsieur. Plus doit travailler chez Shiny !

CONTRE : Très difficile, ultra violent, pas très catholique et plombé par des sauts à la limite du possible, Messiah risque d'en énerver plus d'un.

NOTE GLOBALE

Le cocktail d'humour, de violence et de mystère de Messiah ravira les amateurs d'ambiances sombres et de casse-tête chinois.

5

★★★★★☆

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM (Gen4 PC) P233 MHz & 64 Mo + C3D
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC) P300 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ (Gen4 PC) P350 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✗
■ Direct 3D ✓
■ 3dfx ✓
■ OpenGL ✗

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✓
■ Dolby Surround/Digital ✓

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL ✗ - LAN ✗ - INTERNET ✗
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✗
■ CONNEXION MINIMUM ✗

Free, si ce n'était pas gratuit, ce serait une très bonne idée de cadeau.

C'est vrai qu'avec 100 Mo pour l'hébergement de votre site Web, des outils pour le gérer et le dynamiser, des adresses e-mail illimitées, une couverture nationale, une tarification téléphonique locale, une hot-line accessible 7j/7 et 24h/24... ça donne vraiment envie de l'offrir. Enfin, vous pouvez toujours essayer.

Demandez votre kit directement par Internet : www.free.fr

0811 028 028
Prix Appel Local
à partir d'un poste fixe

L'accès gratuit à Internet.

free
La Liberté n'a pas de Prix

Le kit *Free* est présent sur le CD-ROM du magazine. Tapez la code : FC01GE41106

■ ATTAQUE EN MASSE Comme dans *Starship Troopers*, les insectes attaquent en masse. « Bob, passe-moi le Bayg-n vert. »

Mutation les yeux !

Evolva | Combattez des légions de bestioles et pacifiez une planète.

Pour info	■ EDITEUR Virgin Interactive ■ DÉVELOPPEUR Computer Artworks ■ GENRE action/stratégie ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 13 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Ami lecteur, si tu n'as jamais entendu parler d'Evolva, personne ne t'en voudra. Si tu as joué à la démo d'Evolva et que tu n'as rien compris, personne ne te blâmera. Mais, ami lecteur, si tu aimes les bonnes surprises, lis ce qui suit.

Il y a des jeux qu'on attend longtemps, auxquels on joue un peu et dont on se lasse très vite. Il y a des jeux très beaux mais très bêtes. Il y a des jeux très tactiques mais très moches. Evolva n'est pas de ceux-là. En fait, et pour déroger à la règle du « je ne donne mon opinion qu'à la fin », Evolva est ce que l'on appelle une très bonne surprise.

Bon, d'accord, il ne brille pas par son scénario : après la Troisième Guerre mondiale, appelée guerre des gènes, l'homme a totalement maîtrisé la génétique. Il a même créé une nouvelle race : les Geno-hunters (sorte de grosses grenouilles mutantes capables d'absorber l'ADN et de se transformer en conséquence). Quatre de ces monstres mutants ont été dépêchés sur une planète mystérieuse, gangrenée par un mal inconnu.

Tout en chiffres
- 12 missions
- 10 armes
- 4 Geno-hunters

Version testée
- bêta
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www.evolva.com

■ SUPERHÉROS Vos gers innoyes deviennent des héros de comics !

On bénéficie d'un niveau de détail hallucinant dans les textures.

Mutant en emporte le vent

Nos Geno-grenouilles ont donc 12 missions à remplir, toutes plus dures les unes que les autres, afin de sauver l'univers. Bon, d'accord, ça fait un peu scénario de série Z, mais ça suffit amplement. En fait, le choc commence dès le premier

GENO-HUNTERS Personnalisez-les, donnez-leur des noms et des couleurs avant la bataille et après, vous ne pourrez plus vous séparer de vos adorables mutants.

niveau. Mamma mia de nom d'un *chipset* de nom d'une pipe, qu'est-ce que c'est beau !

On bénéficie d'un niveau de détail hallucinant dans les textures et d'une profondeur de champ impressionnante. On passe beaucoup de temps la bouche ouverte et les yeux écarquillés, à contempler le paysage pendant qu'une vingtaine d'*aliens* vous foncent dessus. Oui, une vingtaine. Et de bonne taille ! Et ça ne ralentit pas. Quasiment rien, minime, minuscule, une broutille. C'est bien simple, il y a quatre Geno-fluos et vingt araignées à l'écran et l'animation n'a pas bougé d'un pouce. Fascinant. En fait, le moteur calcule intelligemment : il regarde la puissance de l'ordinateur, le nombre de personnages à l'écran et affiche le nombre de polygones adéquat. Résultat quasi parfait et définitivement impressionnant.

À la vitesse de l'éclair

Bien sûr, les chipoteurs vont encore vouloir trouver une petite saccade par-ci par-là, mais le résultat est absolument sans précédent. Mais le pire, c'est la résolution : pour les heureux possesseurs de PIII-500 TNT 2 ou d'un processeur moins puissant et d'une GeForce, le jeu sera parfaitement jouable en... 1 600 x 1 200, couleurs 32 bits. Quake III peut aller se rhabiller. (Lettre de réclamation concernant cette

Q&R

PAUL WHIPP
Producteur exécutif

Comment s'est passée la création d'Evolva ?
Eh bien ce sont deux des concepteurs du DirectX et Direct 3D qui sont à la base du moteur du jeu. Il y a trois ans, nous avons recruté des programmeurs de chez Bullfrog, pour venir travailler chez nous. Evolva est le résultat de trois ans de travail d'une vingtaine de personnes.

Que pouvez-vous nous dire du mode Multijoueur ?
Nous avons crée des cartes spéciales pour celui ci. Comme dans le mode Solo, on pourra contrôler son équipe en lui donnant des ordres. Ainsi, deux personnes s'affrontant par Internet représenteront huit personnages à l'écran. Ceci dit, si vous êtes débutant dans Evolva je vous conseille de ne jouer qu'avec un seul personnage au début !

La mutation génétique

S'il y a un sujet qui fait parler, dont personne ne connaît rien et qui fait peur à tout le monde, c'est bien la mutation génétique, largement exploitée dans Evolva... et au cinéma ! Tour d'horizon de cette pratique à travers les âges.

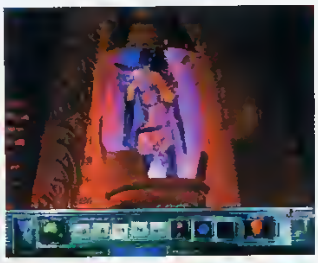
AVANT
■ Innocents, les auteurs de science fiction n'osaient s'attaquer à la mutation génétique qu'en l'appliquant aux animaux. C'est ainsi que le gentil Dr Moreau, savant fou dans la plus pure lignée, s'est paisiblement retiré sur son île pour y croiser toutes les espèces qui traînent avec l'homme.

MAINTENANT
■ L'image de la souris sur laquelle on avait greffé une oreille (beurk !) a fait le tour du monde. Maintenant, c'est à l'homme que la génétique s'attaque. Dans *Bienvenue à Gattaca*, les hommes et les femmes sont parfaits, dépourvus de défaut car leurs gènes sont sélectionnés avant la naissance. Brrrr.

PLUS TARD
■ Les hommes seront vite lassés de leurs animaux de compagnie et un savant fou, oui, encore un autre, décidera de faire réapparaître des animaux préhistoriques, autrement plus encombrants. Euh, et les hommes-dinosaures, c'est encore pour plus tard alors ? Décidément, les savants et les éprouvettes...

Lula Pimperator contre-attaque

■ ÉDITEUR **Focus** ■ DÉVELOPPEUR **COV**
■ GENRE **aventure** ■ PRIX **env. 300 F**



AH OUI ENCORE ! Dans Lula, la cyber chair est triste, le cyber sexe encore plus.

Les jeux sexy « grand public » ne sont pas si nombreux. C'est aussi pour cela qu'on les accueille avec plaisir (justement)... Ce nouvel épisode de Lula propose donc une aventure intergalactique sexuelle, rien de moins. Dans des décors d'un parfait mauvais goût, on voyage donc de planète en planète, en poursuivant un objectif flou. Lorsqu'on s'embête décidément trop, on va faire des cyber papouilles à des femelles qui n'en veulent. Confessons-le : la réalisation est loupée et l'intérêt n'est pas réellement au rendez-vous. **L.-S.R.**

★★

TESTS EXPRESS

B Hunter chasseur de primes

■ ÉDITEUR **Ubi Soft** ■ DEV **Inter. Vision**
■ GENRE ***shoot* 3D** ■ PRIX **env. 250 F**

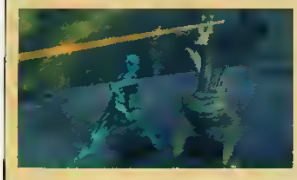
NOIR C'EST NOIR... Un bouclier vous empêche de quitter la ville.

Dans une ville futuriste empruntée au *Cinquième Élément*, vous incarnez un chasseur de primes charge de rétablir la loi à bord d'un petit vaisseau doté d'un arsenal conséquent.
Comprenez : volatiliser des adversaires toujours plus puissants . très original. Si l'animation est correcte, les graphismes en 3D sont acceptables, mais, comme les missions, ils ne se renouvellent pas beaucoup. Cela dit, au rayon bons points, le jeu comporte un mode Multijoueur, 40 niveaux et il n'est pas vendu cher. **B.P.**

★★★

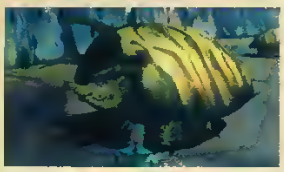
Tuez les animaux !

Pour sauver la planète, il faut tuer ses habitants ! C'est contradictoire, mais c'est comme ça. Et après, on peut récupérer leur pouvoirs...



L'autruche

Mignonne et tendre sous la dent, ses petites jambes musclées vous permettront d'aller plus vite. Forcément, comme elle n'est pas maligne mais très peureuse, elle s'enfuit dès que vous l'approchez. Aussi facile à attraper qu'un pigeon avec du sel (non, c'est pas facile).



La tortue

Balourde et lente, la grosse tortue qui se balade en compagnie de sa petite famille doit être laminée afin de se revêtir de sa carapace. Oui, j'en entends qui se plaignent déjà. « C'est pas normal ! Ces pauvres tortues... » *Que nenni* ! Pour gagner, il faut tuer. Pas d'états d'âme.

L'araignée

La seule que l'on tue bien volontiers. L'araignée est fourbe : elle attaque en meute de vingt. Une fois tuée, elle vous donnera ses grandes griffes, qui vous permettront de vous frayer un chemin un peu partout. A noter, leur étrange ressemblance avec les *aliens* de *Starship Troopers*.

SALES BESTIOLES Les charges par centaines ne se voient pas qu'au cinéma.

Avec une bonne config, le jeu est parfaitement jouable en 1 600 x 1 200.

dernière remarque à adresser au Teignard, SVP.) Mais ce n'est pas fini. Petite config ? PII-300 et Voodoo 2 ? Vous perdrez en profondeur de champ et en qualité graphique, mais pas trop en animation. Eh oui, le jeu est pensé pour tous. On doit ce fabuleux moteur à deux des créateurs de DirectX et Direct 3D. Merci les gars, ma GeForce est contente. D'ailleurs, Evolva est le seul *soft* actuel à l'exploiter totalement. Cela dit, le jeu est fait pour être exécuté en couleurs 32 bits et le moteur perd franchement de son charme sur une Voodoo 3. Un peu dommage...

Le jeu est composé de douze niveaux de difficulté croissante. Avant chacun d'entre eux, un ordre de mission déterminera clairement vos objectifs : sceller une porte, tuer tout ce qui traîne, rentrer dans une grotte secrète... Si les premiers niveaux se résolvent plutôt facilement, ça se corse très très vite, et ce qui semble simple sur le *briefing* se transforme en véritable casse-tête. « Comment j'avance, sachant que 20 araignées m'attendent au coin du virage ? » Réflexion, petit scarabée, réflexion. Car Evolva n'est pas qu'un *shoot them up* et vous aurez réellement besoin de savoir où poster vos gars pour avancer.

POUVOIRS Plus on progresse et plus on acquiert de pouvoirs. Ici : électricité. Idéal pour faire un peu de lumière sur les affaires pas claires (hin, hin, hin...).

Touche-pipi

Tout se résout très facilement avec deux touches de clavier. Du coup, tendre une embuscade devient d'une simplicité enfantine. Postez vos gars en cinq secondes, allez chercher l'ennemi, ramenez-le dans votre piège et tabassez tout le monde. Un régal.

Une des originalités d'Evolva, c'est que l'on contrôle les quatre

http://fireteam.goa.com

CASQUE + MICRO INCLUS

- EXCLUSIVEMENT ON-LINE.
- Action/coopération, 2 à 3 équipes de 2 à 4 joueurs.
- 4 modes de jeu : Deathmatch par équipes, Destruction de bases, Prise de Drapeaux, Gunball (Football US version hardcore).
- Technologie TeamTalk™ exclusive : parlez en temps réel avec l'ensemble de vos coéquipiers (Full-Duplex).
- Gestion des niveaux, suivi des statistiques automatique.

MIEUX VAUT ÊTRE SOLIDAIRE ET VIVANT QUE SOLITAIRE ET MORT.

EXCLUSIVEMENT SUR GOA — Tous les jeux, tous les joueurs — www.goa.com

france telecom — cryo NETWORKS — CREATIVE

" De loin un des meilleurs jeux d'action on-line disponibles "
d'après Games Domain Review

GAGNEZ LE JEU !

QUESTIONS

1. Combien de modes de jeu contient le jeu Fireteam ?
2. Combien d'équipes peuvent coopérer dans le jeu Fireteam ?
3. Quelle technologie vous permet de parler en temps reel avec l'ensemble de vos coéquipiers ?

☐M ☐Mme ☐Melle
Nom
Prenom
Adresse : N° — Nom de la voie
CP
Ville
Email
N° de teléphone

Il vous suffit de répondre correctement aux trois questions ci-contre et de renvoyer le coupon avant le 20/04/2000 pour avoir une chance de gagner un des 50 exemplaires de FireTeam mis en jeu, l'événement US multijoueurs de l'année jouable exclusivement sur GOA. La liste des gagnants sera disponible sur le site de Cryo Interactive (www.cryo.fr) au début Mai.

DÉCOUPEZ CE BULLETIN ET RENVOYEZ LE À L'ADRESSE SUIVANTE :
Gen 4 / C – Concours Cryo/GOA – 5-7 rue Raspail – 93108 Montreuil CEDEX

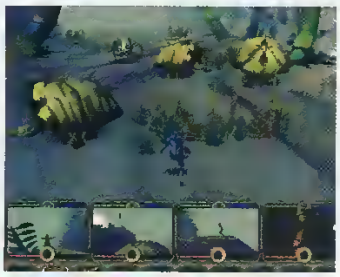
■ LA BELLE JAUNE !
Le jeu est plein d'effets de lumière remarquables.

Geno-chasseurs, tour à tour. On en change quand on veut et on leur donne des ordres en quatrième vitesse. Ils peuvent vous suivre, se placer où on leur demande, être indépendants... Le bas de l'écran est d'ailleurs occupé par les vues subjectives de vos trois compagnons (oui, ça aussi, ça s'ajoute aux séquences avec 20 *aliens*...).

Une fois dézingués, vos adversaires vous « donnent » leur pouvoir. Vous avez massacré une autruche, une tortue géante et une fleur lanceuse de boulets de canon ? Il suffit d'entrer dans la fenêtre « Mutation » et vous pourrez augmenter vos pouvoirs de vitesse, de résistance et de lancer de boulets. Du coup, à chaque évolution, le corps de votre Geno-grenouille change (non, ce n'est pas sale). Alors, comme ces pouvoirs doivent être équitablement répartis, il faut bien personnaliser vos Geno-bidules, ils n'en seront que plus efficaces. D'ailleurs, ils ne sont pas dépourvus de cerveau. Si vous vous faites éclater par 12 arachnoïdes en folie, ils viendront automatiquement vous secourir.

À en perdre alien

Dans une armée de créatures de même espèce, les bestioles n'auront pas toutes la même taille ou la même texture. Ou pur plaisir, je vous dis. Et du plaisir qui dure : 12 missions de difficulté croissante, ça vous laisse du temps pour apprendre à développer vos tactiques, faire évoluer vos Geno-animaux de compagnie en bêtes de guerre et retrouver aussi le plaisir d'un bon *shoot them up*, la tactique en plus.



■ GROSSES VERRUES Pour les crever, il vous faudra un truc plus gros qu'une épingle !

Alors quels sont ses défauts, vous demandez-vous ? Eh bien, un manque de cohérence dans la progression, une certaine monotonie visuelle dans les niveaux (tous se ressemblent un peu), une absence de scènes cinématiques et certaines énigmes un peu trop compliquées. Et puis on regrette que l'on ne puisse pas donner des ordres plus compliqués à ses petits camarades.

Il ne reste plus qu'à souhaiter que Computer Artworks arrive à parfaitement doser la difficulté pour la version finale et que le mode Multijoueur, implémenté mais non jouable dans la version que nous avons reçue, soit vraiment éclatant. On aura alors l'un des jeux les plus originaux et les plus surprenants de cette année 2000. ■

- Thomas Diouf

OPINION

THOMAS

C'est certain, Evolva est un jeu qui va diviser : certains auront du mal à s'identifier aux *aliens* ou trouveront le jeu répétitif, d'autres regretteront l'absence de scénario... À voir. Personnellement, j'ai toujours envie d'aller plus loin et ça, c'est un gage de qualité. En plus, le moteur est magnifique, et si vous avez une bonne config, le jeu sera particulièrement beau. Faites votre choix !

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM (Ça tourne)	P233 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ (Confortable)	P333 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ Gen4 PC	P450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✔
■ Direct 3D	✔
■ 3dfx	✔
■ OpenGL	✘

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive !)	✔
■ Dolby Surround/Digital	✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 • LAN 4 • INTERNET 8	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✔
■ CONNEXION MINIMUM	33,6 kbps

Le verdict — Evolva

COMPARATIF

■ **EVOLVA**
Un jeu de stratégie/action assez réussi au niveau intérêt comme au niveau graphique. Il penche tout de même clairement du côté action.

■ **SNADOW COMPAGNT**
Pas d'*aliens*, pas de grosses bébêtes pas de mutations dans ce jeu intéressant où l'on gère un groupe de mercenaires en temps réel.

■ **MYTH II**
Pas exactement la même approche ni le même nombre d'unités à gérer mais un principe de jeu assez ressemblant. Au niveau graphique cependant, Evolva est bien supérieur.

GRAPHISMES

■ Magnifiques. Peu importe votre configuration le moteur veillera à ce que l'animation ne faiblisse pas. Une belle réussite.

0 1 2 3 4 — **5**

AUDIO

■ Musiques très belles, gestion de l'EAX très bonne ambiance sonore générale. Seuls les bruitages restent un peu en retrait.

0 1 2 3 4 — **5**

MULTIJOUEUR

■ Malheureusement nous n'avons pas pu tester le mode Multijoueur. Dommage, mais il s'annonce très bon. À suivre.

-

POUR : Des graphismes incroyables, des animations réussies, le jeu est captivant et bénéficie d'une excellente ambiance. La partie tactique est simple mais réussie.

CONTRE : Dommage, après trois ans de développement, que Computer Arts ne se soit pas plus penché sur le scénario... Ordres minimalistes.

NOTE GLOBALE

Une excellente surprise, un jeu original, un moteur 3D très réussi et un mélange de genres qui penche du côté action. Evolva va plaire !

4

★★★★

LE PLAISIR DE LA PEUR...

13ème RUE

LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

13ème RUE EST DIFFUSÉE SUR LE CÂBLE ET SUR LE CANAL 13 DE CANALSATELLITE

www.13emerue.fr

© A UNIVERSAL STUDIOS NETWORK

■ **LA MEUTE** Comme dans les véritables courses, le peleton ne vous laissera jamais un instant de répit.

Tonnerre mécanique

Superbike 2000 | Participez à des courses infernales sur grosses cylindrées.

Pour info ■ EDITEUR Electronic Arts ■ DEVELOPPEUR Milestone ■ GENRE simulation de moto ■ JOUEURS 1 à 8 joueurs ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 370 F

Tout en chiffres

- 20 pilotes
- 14 points de reglage
- 13 circuits
- 6 écuries

Version testée

- bêta française
- probleme d instabilite avec le K6 III

Adresse Internet

www.easports.com/superbike/

Que les amoureux des deux-roues, du quatre temps et des longs câlins rugueux avec le bitume se lèvent de leur lit d'hôpital car les jours heureux sont de retour. La reine des simulations de moto, j'ai nommé Superbike, nous revient dans sa version 2000. Faites chauffer la gomme et les pistons !

On connaît les petits gars de Milestone grâce à l'excellente série des Screamer (1, 2 et Rally), qui figurent parmi les meilleurs jeux de caisse du genre. Et il y a à peine un an, c'est la surprise. Ils abandonnent les voitures pour les motos (les traîtres !) et l'aspect arcade au profit d'un pilotage hyperréaliste.

Le résultat : tout simplement le premier simulateur de moto digne de ce nom. Depuis, les tentatives pour le surpasser se sont multipliées

De Fogarty à Yamaha en passant par Donington, les fans de deux-roues seront ravis de retrouver l'univers de la SBK.

■ **À L'ATTAQUE** Il est beau, il est grand, il est fort, c'est Fogarty, le champion du monde en titre et il attaque les virages comme un malade. Bonne chance pour le battre.

Le chat et la souris

On peut aimer jouer à plusieurs et ne pas avoir Internet. La solution ? Le *split screen*.

Seule la division horizontale est disponible mais ce choix s'avère judicieux la caméra légerement en retrait donne une excellente vue. Le resultat visuel reste très convaincant tout comme la sensation de vitesse (au besoin, il suffit de baisser le niveau de détail). Unique regret : on ne peut participer qu'à des courses uniques, impossible de réaliser un championnat à deux. Sinon, c'est parfait

À dada sur mon bolide...

Grâce à Monsieur E.A. Sports, grand spécialiste ès *licence*, Milestone a pu utiliser les données réelles. Les six écuries officielles alignent donc chacune leur engin le plus performant (bonjour les modifications de la mort qui tue) dans cette compétition. Petit tour d'horizon des monstres que vous devrez apprendre à maîtriser.

Ducati 996 SPS

La moto du champion est l'une des plus grosses cylindrées (996 cm³) mais pas la plus rapide : 304 km/h.

Kawasaki ZX7 RR

Un moteur « normal » de 749 cm³ mais qui propulse cette bête à 313 km/h. Accrochez-vous dans les virages !

Honda RC45

C'est un véritable défi que de tenir les 180 chevaux de ce joujou qui atteint sans problème les 313 km/h.

Suzuki GSX750 R

305 km/h en vitesse de pointe, 749 cm³ et 160 chevaux font de la Suzuki un engin parfaitement équilibré.

Yamaha YZF R7

Malgré ses 170 ch, elle ne dépasse pas les 305 km/h. Un avantage certain dans les tracés sinueux

Aprilia RSV 1000

La moto la plus *lente* avec tout de même 297 km/h au compteur. De quoi faire rêver le conducteur moyen

■ **HOMME-SANDWICH** Le niveau de détail des pilotes et des motos est tout bonnement incroyable. Toutes les pubs y sont !

avec plus (GP 500) ou moins (Castrol Honda Superbike) de bonheur. Mais aujourd'hui, Milestone est bien décidé à mettre tout le monde d'accord avec cette nouvelle version de Superbike.

Licence officielle

Nous nous retrouvons une fois de plus dans le petit monde des 750 cm³. Electronic Arts oblige, le jeu bénéficie de la licence officielle de la SBK (Superbike Championship). Les *aficionados* seront donc aux anges en retrouvant leurs pilotes favoris de la saison 99 (Fogarty, Slight, Corser, Chili, Haga, Edwards, etc. Une vingtaine en tout), les écuries les plus prestigieuses (Ducati, Honda, Suzuki, Kawazaki, Yamaha, Aprilia) ainsi que les 13 circuits officiels (Monza, Hockenheim, etc.). Ouf ! Le quart d'heure énumération arrive à son terme. Intéressons-nous maintenant au jeu en lui-même. Après une introduction bien nerveuse comme E.A. Sport a coutume de nous en servir, on se trouve face à un menu austère (action immédiate, course et championnat) mais comprenant une multitude d'options. Pour commencer, une base de données exhaustive vous permettra de vous familiariser avec l'univers du Superbike. Profils des pilotes, performances des engins, et surtout tracés des circuits devront être étudiés en détail. Et ne croyez pas que votre grande expérience (sale vantard !) des jeux de F1 pourra vous servir !

■ **À LA QUEUE LEU-LEU** La façon dont les pilotes se suivent et serpentent sur le circuit est vraiment impressionnante.

Les pilotes et leurs machines n'ont jamais été modélisés avec autant de réalisme.

OPINION

LUC-SANTIAGO

C'est indéniable : graphiquement, Superbike 2000 est étonnant. Pilotes et motos sont modélisés avec une précision diabolique. Au niveau de la simulation, c'est toujours aussi pointu, voire même davantage, avec une gestion de la physique exceptionnelle. Cela se traduit par une plus grande finesse de pilotage et un plaisir accru. Je recommande toutefois ce jeu aux *aficionados* exclusivement.

Réalité paramétrable

Bien que le modèle de conduite soit hyperréaliste, n'allez cependant pas vous coincer la boîte crânienne dans une presse à billets. L'une des grandes réussites de la première mouture résidait dans son accessibilité et cette suite ne déroge pas à cette règle. Le jeu propose ainsi un niveau de réalisme entièrement paramétrable permettant aux néophytes de s'éclater sans prise de tête (d'où la presse). Dans le mode le plus simple, freinages et virages sont assistés, aucun dégât n'est pris en compte,

■ **SYNCHRO** Les chutes sont violentes avec des vols planés magistraux.

OPINION

FRED D.

Comme beaucoup de produits E.A. Sports, Superbike 2000 pose un problème lorsque l'on en vient à la notation. Intrinsèquement, il s'agit d'un excellent jeu, bien réalisé, qui procure de fortes sensations. Mais en tant que suite, le résultat est assez décevant. Si l'on possède le premier, l'achat de cette version ne se justifie que pour les inconditionnels ; dans le cas contraire, foncez les yeux fermés.

AU RAS DU BITUME La vue interne procure des sensations intenses.

Je suis le roi du monde !

Il est anglais, s'appelle Carl Forgarty et n'a pas la notoriété d'un Schumacher, pourtant...

Pourtant, c'est un véritable génie de la conduite. Jugez plutôt. Il rentre dans le circuit professionnel en 1983, à 17 ans. Depuis, il a gagné deux titres de champion du monde en TTF1 (88 et 89), la coupe FIM toujours en TTF1 (90), le championnat du monde d'endurance (92) et quatre fois champion du monde de Superbike (94, 95, 98 et 99). Et entre-temps ? Juste des places de vice-champion ou dans les cinq premiers. Avec un tel talent, il peut se permettre de se la jouer sur la photo.

bref, c'est de l'arcade pure et dure. C'est excellent, mais tous les amateurs vous le diront (ou plutôt vous le feront comprendre par un regard torve et consterné), l'intérêt est comme la vérité : ailleurs. Pour être précis, il réside dans l'aspect simulation.

C'est en désactivant progressivement ces multiples aides et en mettant les mains dans le cambouis (suspensions, rapports de vitesse... 14 points de réglage en tout) que vous découvrirez les subtilités du pilotage et les sensations incomparables qui accompagnent la maîtrise (ou la perte de contrôle) de votre engin. Il faut le reconnaître, de ce côté, Milestone a fait fort : le plaisir est intense, on lutte réellement pour tenir sa machine (les roues arrière sont beaucoup plus fréquentes), le moindre *bumper* fait déraper la moto dans tous les sens et les expéditions dans la cambrousse se soldent par de grosses pertes d'adhérence. Cette excellente jouabilité et la prise en compte de multiples détails (herbe accrochée aux pneus, etc.) sont soutenues par une réalisation de qualité mais non exempte de défauts. Si les motos et les pilotes bénéficient d'une modélisation réellement exceptionnelle et parfaitement fidèle à la réalité, les décors s'illustrent par leur simplicité, notamment les arbres et les spectateurs. Un écart que l'on pardonne aisément, d'abord parce qu'il ne se remarque que lors des excellents *replays*, et ensuite parce qu'il permet une animation incroyablement fluide, même en haute résolution sur une machine raisonnable (PII-350, TNT 2). Les bruitages se montrent suffisamment convaincants pour que l'on plonge dans l'ambiance survoltée des courses, bien que les commentaires deviennent rapidement soûlants.

COUCHÉ REX Le pilote est géré indépendamment de la moto. Il peut se coucher pour gagner en aérodynamisme ou se relever pour faciliter les « prises de guart » dans les virages.

Mieux que l'ancêtre ?

En fait, le principal reproche que l'on puisse faire à cette version, c'est de ne pas apporter grand-chose par rapport à son illustre ancêtre. D'accord, il y a un mode deux joueurs en écran divisé, le visuel a été amélioré (même si les effets de relief du *bump mapping* manquent), mais pour le reste... Cela n'empêche pourtant pas Superbike 2000 de devenir la nouvelle référence de la simulation moto sur PC. ■

- Frédéric Dufresne

Le verdict — Superbike 2000

COMPARATIF

SUPERBIKE 2000
Tout beau tout chaud il a tout ce qu'il faut. Une claque visuelle indéniable même s'il n'apporte rien de neuf par rapport à son illustre aîné.

GP 500
Du même niveau que Superbike mais légèrement moins beau. Question de goût.

SUPERBIKE
Il a révolutionné le genre et même vieux d'un an reste une référence.

CASTROL HONDA 2000
Un belle licence mais rien derrière pas très beau et peu de sensations.

GRAPHISMES
Pilotes et motos sont magnifiques mais les décors manquent de richesse et leurs textures pixellisent un peu
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
Un environnement sonore de qualité même si les bruitages du moteur auraient mérité plus de puissance
0 1 2 3 4 **5**

MULTIJOUEUR
Le mode deux joueurs sur un même écran est très jouable. Un plus appréciable. Côté réseau rien d'innovant mais on s'amuse bien
0 1 2 3 **4**

POUR : L'incroyable rendu des pilotes et des motos, la vitesse d'animation, les sensations de conduite, l'accessibilité, le niveau de réalisme

CONTRE : Les décors loupés, le manque flagrant de nouveautés par rapport à la version précédente et le commentateur un peu énervant (on chipote)

NOTE GLOBALE
Le meilleur jeu du genre, sans conteste, mais il déçoit un peu par son manque d'innovations. Une merveille de modélisation

4

★ ★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM : PII-200 MHz & 32 Mo
- RECONNANDÉ : PII-266 MHz & 64 Mo
- RECONNANDÉ : PII-300 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 2 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NECESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 56 kbps

NOUVEAU B-250 carte PCI
8Mo VIDEO 3D & SON INTEGRES

Ajoutez un 2ème poste
MULTIMEDIA
à votre PC pour 1 790 F TTC

Accès simultané : les deux utilisateurs peuvent accéder non seulement à toutes les données et les applications du disque dur en même temps, mais ils peuvent aussi partager tous les périphériques du PC hôte comme le CD-ROM, le DVD, l'imprimante, le scanner etc...

Accès Internet : une fois connecté à l'Internet, les utilisateurs peuvent naviguer sur le Web simultanément, en utilisant les mêmes modem, ligne téléphonique et compte Internet.

Utilisateurs multiples : vous pouvez installer plusieurs cartes B-250 dans un PC et avoir ainsi, cinq utilisateurs au maximum utilisant le même micro-ordinateur.

Accès réseau : quand le PC hôte est relié à un réseau standard, les utilisateurs peuvent se connecter en même temps, en utilisant leur nom d'utilisateur individuel.

Performance : tirant avantage des ressources inexploitées des puissants micro-ordinateurs actuels, le système B-250 duplique votre PC en plusieurs postes pleinement fonctionnels et «indépendants» du PC hôte. En utilisation normale, les utilisateurs constateront qu'il n'y a pas de baisse de performance.

La Façon la plus simple de dupliquer votre PC à un moindre coût

Un PC...
deux utilisateurs...
ou trois... ou quatre...
ajoutez simplement
le système B-250 à votre PC

FTC SYSTEMS

Future Technologies Communications
15, bd Massena - 75013 PARIS
Tél. : 01 45 84 [illegible] - Fax : 01 45 86 27 3[illegible]
Internet : www.ftc.fr

Croc en stock

Croc 2 | La suite des fantastiques aventures du gentil petit crocodile en 3D.

Pour info ■ ÉDITEUR Electronic Arts ■ DÉVELOPPEUR Argonaute Software ■ GENRE jeu de plates-formes ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 350 F

Les crocodiles ne sont pas uniquement de futurs sacs à main pour épouses de président. Ils peuvent aussi être de gentils petits animaux verts évoluant dans des jeux en 3D et exclusivement préoccupés par la collecte de bonus et la sauvegarde de Gobbos : la preuve !

Tout en chiffres

- 100 cristaux à ramasser par niveau
- plus de 40 niveaux
- 7 moyens de transport
- 7 nouveaux boss
- 4 tribus de Gobbos

Version testée

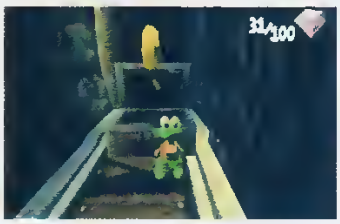
- finale américaine
- l'image saute quand Croc s'approche trop de certains panneaux

Adresse Internet

www.foxinteractive/croc2

À la fin du premier épisode (sorti il y a environ trois ans), Croc le petit crocodile avait vaincu l'infâme baron Dante et ses alliés, les Dantinis, pour sauver le roi Rufus et délivrer les Gobbos (d'adorables boules de poils). Depuis, le calme règne dans la vallée des Gobbos : Croc et ses amis ont repris leur vie faite de jeux et de loisirs. Ces réjouissances seront malheureusement de courte durée : lors d'une partie de ballon sur la plage, Croc découvre un message lui demandant de partir à la recherche de ses parents sur une île lointaine. Et pendant ce temps-là, évidemment, les infâmes Dantinis en profitent pour ressusciter le baron Dante. Voici donc la trame du second épisode des palpitantes aventures de Croc.

■ **MORT AUX DANTINIS** Les Dantinis sont des adversaires stupides dont Croc, notre sympathique crocodile, se débarrasse facilement d'un coup de balayette.



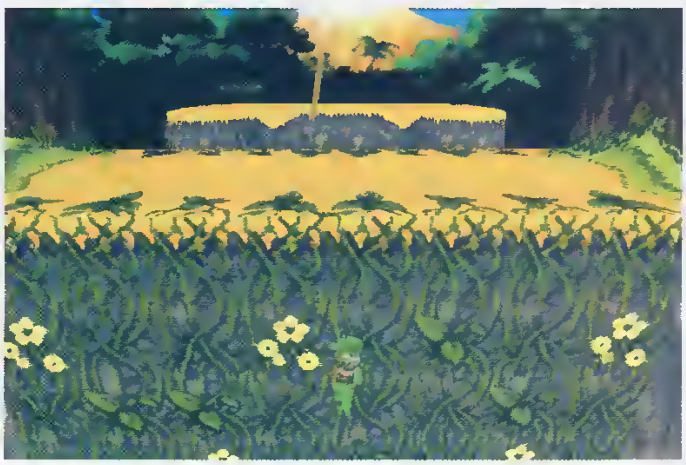
■ **LE TRÉSOR** Des cristaux sont dans des coffres qu'il n'est pas facile d'aller chercher.

Les Gobbos se répartissent au sein de quatre tribus : cosaques, Incas, marins et troglodytes.

Mon pote le Gobbos

On y retrouve bien évidemment tous les ingrédients qui ont fait le succès du petit crocodile : un jeu de plates-formes 3D facile à prendre en main, un personnage sympathique dans un monde farfelu très proche du *cartoon*, des quêtes, des énigmes et des ennemis à gogo. Mais Croc possède aussi des amis qui vont rythmer son aventure. Il s'agit des Gobbos qui se répartissent en quatre tribus : Incas, cosaques, marins et troglodytes.
Ces différentes tribus vivent chacune dans cinq niveaux de jeu que l'on sera bien sûr amené à traverser en cavalant.

Un autre personnage important se nomme Swap Meet Pete.
Ce dernier fait le lien entre les différentes tribus et dispose d'une boutique dans chaque village. Grâce à sa carte de fidélité, Croc peut s'y

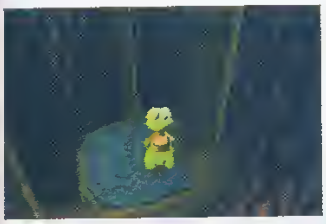


■ **LA PETITE BÊTE QUI MONTE** Pour atteindre certaines plates-formes, une séance de varappe, facilitée par la présence de plantes grimpantes, est indispensable.

Que tu as de grandes dents !

Si Croc est tout mimi, tout petit et tout gentil, il n'en est pas de même pour tous les crocodiles, surtout lorsqu'ils mesurent sept mètres de long !

Au zoo de Bhitarkonika, en Inde, vit une bête de 7 mètres. Il s'agit du plus grand crocodile du monde mais selon les experts, il ne s'agirait pas du seul ! Peut-être que des monstres de cette taille sont à l'origine d'un massacre historique : dans la nuit du 19 au 20 février 1945, 800 soldats alliés envahirent une île birmane en piégeant environ autant de soldats japonais dans un marais. Au matin, seulement 20 survivants parvinrent à s'échapper : une nuée de crocodiles avait attaqué les infortunés. Si certains ont été dévorés, la plupart ont été emportés par les monstres au fond de l'eau .. Bon appétit messieurs !



CLASSIQUE Croc enchaîne les nombreux ascenseurs en petites foulées.

rendre afin d'échanger les cristaux ramassés tout au long des niveaux contre un tas d'articles utiles. Parmi eux, citons les gelées à l'orange, au citron ou à la fraise, qui permettent à Croc d'effectuer des bonds prodigieux. Il peut aussi obtenir des « pots à cœur » afin d'augmenter sa résistance à la douleur, ou encore acheter des Gobbos mécaniques que Croc télécommandera pendant un temps limité pour atteindre des endroits inaccessibles. Bel effort d'originalité !

Des pieds et des mains

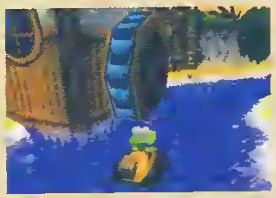
Comme ses concurrents (Rayman 2, Tonic Trouble, pour ne pas les nommer), Croc 2 est d'une jouabilité exemplaire : la caméra suit de très près toutes les évolutions du crocodile. Ce dernier effectue toujours la grande majorité de ses actions à l'aide de ses pieds, comme pour ouvrir une porte, ou en sautant pour ouvrir les caisses, mais il peut désormais se servir de ses mains pour ramasser certains objets, grimper le long des murs quand ceux-ci sont recouverts de vigne, ou pour utiliser les barres de suspension. Lorsque Croc rencontre un ennemi, il y a évidemment bagarre. Et comme c'est le seul crocodile au monde qui ne mord pas, il se sert de sa queue et de ses pieds pour balayer ses adversaires. Au cas où cela ne suffirait pas, il peut aussi lancer de petites bombes, glanées au fil des niveaux.

Croc se sert de sa queue et de ses pieds pour balayer ses ennemis.

À fond les mécaniques !

De nombreux moyens de transport sont mis à la disposition de Croc au cours de cette aventure. Ils donneront lieu à des épreuves d'adresse et de rapidité afin d'obtenir encore plus de cristaux. Les concurrents ne poseront pas trop de problèmes, eux.

Au fil de l'eau

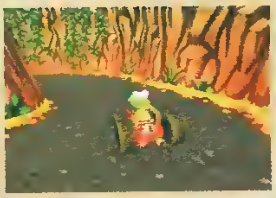


La course en bateau se révèle extrêmement lente et finalement peu passionnante. Heureusement, il n'y a que trois tours à faire, et les adversaires sont peu coriaces. À noter que le dernier cristal de ce niveau est caché sous la chute d'eau.

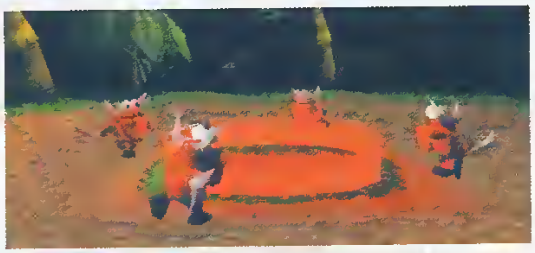
La bataille du rail

Le wagonnet se conduit automatiquement, mais il faut le balancer de droite à gauche si l'on veut réussir à attraper les cristaux qui jalonnent les rails. Il existe plusieurs parcours à effectuer autant de fois qu'il sera nécessaire pour récupérer les cristaux.

Sur la route



Il fallait une course de voitures, eh bien ce sera du karting (en tout cas quelque chose qui y ressemble...). Rassurez vous, c'est tout aussi rigolo, ça secoue sacrément et c'est bruyant comme tout. Qu'est-ce qui faut pas faire pour sauver les Gobbos alors !



LA DANSE DE LA MORT Les affreux Dantinis vont réveiller l'ignoble baron Dante à l'aide de cette danse macabre.

Des objets à ramasser, il y en a : clés, ballons et surtout cristaux. Non seulement ils servent de monnaie d'échange dans les boutiques de Swap Meet Pete, mais ils se transforment en vie supplémentaire lorsqu'on en accumule cinquante. Cinq cristaux de couleur sont disséminés dans chaque niveau et il faudra les découvrir car eux seuls mèneront Croc aux Gobbos dorés. Ces derniers permettent d'accéder à des niveaux secrets, indispensables à ce genre de jeu. Pour les joueurs que la chasse aux cristaux effraie un peu, précisons qu'il n'est pas nécessaire de finir complètement les niveaux pour passer d'un village à l'autre. De même, vous pourrez revenir sur vos pas pour chercher

TARZAN IS BACK Le seigneur de la jungle n'a qu'à bien se tenir, Croc utilise des lianes suspendues à des ballons !

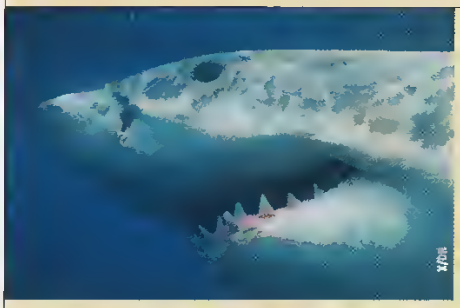
OPINION

BERTRAND

Croc 2 se révèle être un bon jeu mais pèche un peu par un certain manque d'originalité. En effet, si le premier épisode était novateur grâce à l'apport de la 3D, le deuxième doit faire face à des concurrents beaucoup plus affûtés. Je pense notamment à Tonic Trouble et surtout à Rayman 2. Ce dernier, plus imaginatif, possède une certaine féerie qui fait défaut à Croc 2.

Top 3 des mangeurs d'hommes

Les tristes records de quelques (gros) animaux aux mâchoires garnies des dents acérées comme des rasoirs qui aiment tellement les humains... qu'ils les mangent ! Petit, petit, petit...



Requins

20 victimes par an
Le prédateur marin le plus impressionnant est aussi celui qui fait le moins de morts (mais plus de blessés) ! Seulement quatre espèces sont dangereuses pour l'homme avec, parmi elles, le requin blanc qui peut mesurer jusqu'à dix mètres de long

Crocodiles

2 000 victimes par an
En Orient, les crocodiles sont à l'origine de nombreuses disparitions. Leur méthode : ils entraînent leurs victimes au fond de l'eau pour les noyer, puis ils les coincent environ une semaine à plusieurs mètres de profondeur afin d'attendrir la chair.

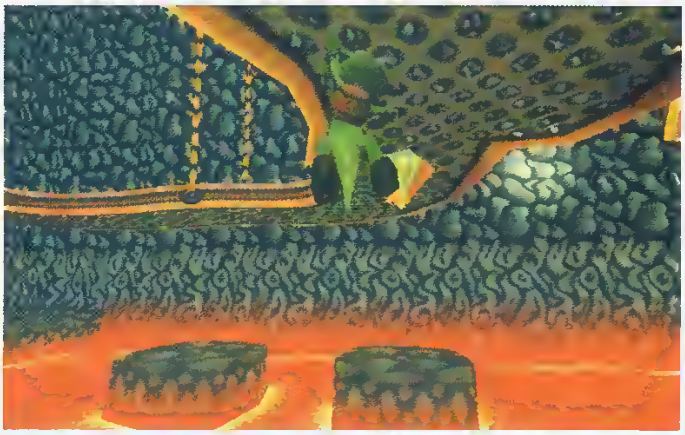
Tigres

60 victimes par an. C'est dans les forêts indiennes du Bangladesh que les tigres de Sibérie (sic !) font des massacres. Ils mesurent en moyenne quatre mètres de long (les plus grands du monde) et préfèrent l'homme au Sheba...

Croc peut désormais discuter avec les personnages tout au long de la partie.

des cristaux manquants. Croc se révèle donc être un honnête jeu de plates-formes, il possède une bonne fluidité, des graphismes à la hauteur, une durée de vie correcte et met en scène un personnage qui a conquis les foules. Il me semble cependant que le pire ennemi de Croc 2 ne soit pas le baron Dante mais bien le redoutable Rayman 2. Il est plus adulte (enfin dans une certaine mesure), plus varié et propose un *challenge* du même acabit. Quoi qu'il en soit, Croc 2 est un jeu plaisant, soigné et qui devrait plaire aux jeunes joueurs comme aux fans du genre. ■

- Bertrand Pomart



■ **LE PARCOURS OU COMBATTANT** Croc peut s'accrocher aux barres de suspension à la suite d'un saut, voire d'un triple saut, pour aller récupérer des cristaux.

Le verdict — Croc 2

COMPARATIF

■ **RATMAN 2**
Un superbe jeu de plates formes sans aucun doute la référence actuelle et pour quelque temps encore

■ **TONIC TROUBLE**
Une très bonne surprise les aventures d'Ed l'extraterrestre sont presque au niveau de Rayman

■ **CROC 2**
Le petit crocodile reprend du service pour la plus grande joie des grands et des petits. Bleu..., surtout des petits ?

■ **TOT STORT 2**
Encore un bon jeu basé sur l'univers du film de Disney et destiné aux plus jeunes du fait de sa faible durée de vie

GRAPHISMES

■ Les décors manquent un peu de fantaisie et sont parfois un peu vides c'est dommage car pour l'animation c'est nickel

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Rien de particulier à noter. Bruitages, musiques d'ambiance et dialogues sont corrects.

0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR

■ Un système Omniplay permet de partager les commandes entre joueurs si vous avez envie de vous compliquer la vie

0 1 **2**

POUR : On s'amuse tout de suite sans se prendre la tête. La jouabilité est exemplaire et les différents personnages sont sympathiques.

CONTRE : L'univers du jeu est un peu enfantin et les décors ne sont pas toujours à la hauteur. Après Rayman 2 et Tonic Trouble, le jeu manque peut être un peu d'originalité

NOTE GLOBALE

3

Les jeux de plates formes sont de plus en plus nombreux sur nos PC et c'est tant mieux. Croc 2 tient son rang mais n'atteint pas la référence qu'est Rayman

★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- ■ MINIMUM : PII-266 MHz & 32 Mo
- ■ RECOMMANDÉ : PII-350 MHz & 64 Mo
- ■ RECOMMANDÉ : PII-350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- ■ Accélération logicielle ✔
- ■ Direct 3D ✔
- ■ 3dfx ✔
- ■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
- ■ EAX (SBLive!) ✔
- ■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- ■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘
- ■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
- ■ CONNEXION MINIMUM ✘

SPECIALISTE VPC DEPUIS 1989

CENTURY SOFT

PC CD-ROM JEUX neufs

VOTRE JEU
48H CHRONO
EN ✆
04.73.60.00.18
WWW.CENTURY-SOFT.COM
FAX 04.73.60.00 17

nouveautés *

ANNO 1602 ROYAL EDITION vf	319
ARCATERA vf	329
BUSINESS TYCOON vf	289
CANAL+PREMIER MANAGER	279
COMANCHE HOKUM vf	329
DAIKATANA vf	325
DARK PROJECT 2 vf	335
DEMOLITION RACER vf	220
DEVIL INSIDE vf	335
EARTH 2150 vf	329
FORMULA ONE 2000 vf	335
F1 WORLD GRAND PRIX vf	335
FOOTBALL MANAGER 2000 vf	289
FORCE COMMANDER vf	335
GP WORLD vf	289
GUY ROUX 2000 vf	289
IMPERIUM GALACTICA 2 vf	329
INVICTUS vf	315
KA 52 TEAM ALLIGATOR vf	299
LA MACHINE A VOYAGER vf	329
MAJESTY vf	289
MESSIAH vf	315
MIGHT & MAGIC crusaders vf	319
NEED FOR SPEED 5 vf	335
NERF ARENA BLAST vf	245
POMPEI vf	329
RALLY MASTER CANAL + vf	319
SLAVE ZERO vf	319
SOLDIER OF FORTUNE vf	289
SUPERBIKE 2000 vf	335
TEST DRIVE 6 vf	245
THEOCRACY vf	329
TZAR vf	335
ULTIMA ASCENSION vf	335
VIRTUAL SKIPPER vf	289
WALSTREET TYCOON vf	285
WILD WILD WEST vf	289

101 AIRBORNE JUIN 44 vf	199
1937 SPIRIT OF SPEED vf	329
ABOMINATION vf	289
AGE OF EMPIRES GOLD vf	199
AGE OF EMPIRE 2 vf	319
AGE OF WONDERS vf	335
AIRPORT INC vf	329
ARMY MEN 2 vf	289
ATLANTIS 2 vf	335
B HUNTER vf	245
BALDUR S GATE DELUXE vf	289
BATTLE FOR MIDWAY vf (CFS)	249
BATTLE ZONE 2 vf	289
BEETLE CRAZY CUP vf	269
C&C TIBERIAN SUN vf	349
CAESAR 3 vf	199
CANAL + CLASSIC BILLARD vf	279
CANAL + FOOTBALL 2000 vf	249
CIV 2 TEST OF TIME vf	289
CIVILIZATION call to power vf	199
CLOSE COMBAT TRILOGY nf	289
CLOSE COMBAT IV vf	325
CODENAME EAGLE vf	335
CREATURES 3 vf	239
DARKSTONE vf	335
DEFIANCE I WAR 2 vf	199
DELTA FORCE vf	199
DELTA FORCE 2 vf	289
DESCENT 3 vf	299
DISCWORLD NOIR vf	335
DRACULA RESURRECTION vf	319
DRIVER vf	325
DUNGEON KEEPER 2 vf	329
EAST FRONT 2 vf	335
EJAY MP3 STATION vf	179
EUROPEAN AIR WAR vf	199
EXCESSIVE SPEED vf	249
EXTREME BIKER Toranteros vf	245
FALCON 4 vf	199
FIFA 2000 vf	335
FIGHTING STEEL nf	335
FINAL FANTASY 8 vf	335
FLANKERS 2 0 vf	325
FLIGHT SIMULATOR 2000 vf	399
FLIGHT UNLIMITED 3 vf	335
FLY vf	349
FORCE 21 vf	289
FREESPACE 2 vf	319
GABRIEL KNIGHT 3 vf	329
GP 500 vf	329
GRAND THEFT AUTO vf	169

GTA 2 vf	299
GUERILLA jd alliance 2 vf	329
HALFLIFE EDITION SPECIALE vf	329
HALFLIFE Opposing force vf	239
HEROES MIGHT & MAGIC 3 vf	199
HEROES M & M 3 scen vf	179
HEROES M & M 3 GOLD vf	319
HIDDEN&DANGEROUS gold vf	325
HOMEWORLD vf	319
IMPERIALISME 2 vf	199
INDIANA machine infernal vf	329
INTER FOOTBALL 2000 vf	239
INTERSTATE 82 vf	289
JEDI KNIGHT GOLD vf	199
KINGPIN vf	329
L ENTRAINEUR 3 vf 99/2000	289
LA ROUE DU TEMPS vf	329
LES 24H DU MANS vf	279
LULA VIRTUAL BABE	189
LULA THE SEXY EMPIRE nf	349
LULA 2 pmperator vf	329
MACHINES vf	189
MECH WARRIOR 3 vf	199
MIDTOWN MADNESS vf	289
MIG ALLEY vf	199
MIGHT AND MAGIC VII vf	199
MINI TRAIN vf	149
MONKEY ISLAND 1+2+3 vf	199
MONOPOLY 2 vf	289
NATIONS WW2 FIGHTERS vf	329
NBA 2000 vf	335
NHL 2000 vf	335
NOCTURNE vf	335
NOX vf	335
Official formula 1 racing vf	189
OPERATION PANZER vf	199
OPERATIONAL ART WAR 2 vf	335
OUTCAST vf	199
PANZER COMMANDER vf	249
PANZER ELITE vf	329
PANZER GENERAL 3D vf	329
PARIS 1313 disparu ND vf	349
PHARAON vf	329
PLANESCAPE TORMENT vf	335
POLICE QUEST SWAT 3 vf	335
PRINCE OF PERSIA 3D vf	199
PRO PINBALL Fantastic journe	245
QUAKE 3 vf	319
QUEST FOR GLORY V vf	189
RAILROAD TYCOON 2 gold vf	325
RALLY CHAMPIONSHIP 2000 vf	335
RAVE E JAY 2 vf	239
RAYMAN 2 vf	329
RE VOLT vf	279
RESIDENT EVIL 2 vf	289
REVENANT vf	329
RISING SUN vf	335
ROGUE SPEAR vf	329
ROLLER COASTER TYCOON vf	199
ROME vf	329
SANITARIUM vf	199
SEGA RALLY 2 vf	315
SEPTERRA CORE nf	289
SETTLERS 3 vf	199
SETTLERS 3 SCEN AMAZONE vf	179
SEVEN KINGDOMS 2 vf	319
SHADOW COMPANY vf	199
SHADOWMAN vf	319
SIM CITY 3000 vf	329
SIN WAGES OF SIN	199
SOUL REAVER vf (legacy kain)	335
SPECIAL OPS 2 vf	249
STARCRAFT vf	269
STARCRAFT BROODWARS vf	195
START UP vf	329
SYSTEM SHOCK 2 nf	335
THE LONGUEST JOURNEY vf	335
THE NOMAD SOUL vf	335
THE SIMS vf	335
THEME PARK WORLD vf	335
TIGNES SNOW WAVES vf	199
TOMB RAIDER 4 vf	335
TOTAL KINGDOMS vf	299
TRIVIAL PURSUIT MILLENIUM vf	289
UNREAL TOURNAMENT vf	329
URBAN CHAOS vf	335
WARGAMERS 1813Napoleon	329
WIZARDRY COMPIL 1 a 7 nf	249
WORMS 3 ARMAGEDDON vf	199
X COM 3+ecstatica+corma	249
X WING ALLIANCE vf	199

FORCE COMMANDER

DARK PROJECT 2

CD PROMO

NOUVEAUTES'

COMMANDOS vf	129
DARK PROJECT vf	99
GANGSTERS vf	99
GUY ROUX 99 vf	99
LEGEND of FORESIA vf	99
MOTO RACER 2 vf	129
SILVERS vf	99
SUPPLEGES vf	99
TELEFOOT MANAGER vf	99
TOCA TOURING CAR II	129
TOMB RAIDER 3 vf	129
WARZONE 2100 vf	99

99 F
APACHE HAVOC vf
ARMOR COMMAND vf
ARMORED FIST 2 1
BATTLE ISLE 4 vf
BATTLE ZONE vf
BOUCLIERS DE QUETZACOATL vf
BYZANTINE vf
CAPITALISM PLUS vf
CASTROL HONDA SUPERBIKE
CIV 2 MULTIPLAYER vf
COMANCHE 3 vf
DARK EARTH vf
DARK FORCES+REBEL ASSAULT vf
DAY TENTACLE + SAM & MAX vf
DIABLO nf
F1 RACING SIMULATION vf
FIGHTER SQUADRON vf
FOOTBALL MANAGER 99 vf
FRONT DE L EST nf
FRONT DE L OUEST nf
FULL THROTTLE + INDY 4 vf
GEX 3D vf
GRIM FANDANGO vf
HEART OF DARKNESS vf
HERETIC 2
HEROES Might & Magic 2 vf
IMPERIALISME vf
INCOMING 3D vf
INTER RALLY CHAMPIONSHIP vf
INTERSTATE 76 vf
IRON HELIX
JEDI KNIGHT vf
JETFIGHTER 3 DELUXE vf
LE TRESOR DES TOLTEQUES vf
LES MYSTERES DE LOUXOR vf
MAGIC L ASSEMBLEE vf
MAX vf
MIG 29 vf

MIGHT AND MAGIC 6 vf
MIGHT AND MAGIC 7 vf
MONACO GP RS2 vf
MONKEY ISLAND 3 vf
MOTO RACER vf
MYST vf
PEUGEOT GRAND TOURING vf
POLICE QUEST SWAT 2 vf
POWER CHESS vf
PRO PINBALL BIG RACE USA vf
PRO PINBALL THE WEB + pinball vf
REBEL ASSAULT 2 vf + shadow
RESIDENT EVIL vf
RETURN TO KRONDOR vf
RETURN TO THE PHANTOM da
ROGUE SQUADRON vf
SETTLERS 1 + 2 vf
SEVEN KINGDOMS vf
SHELLSHOCK vf
SPEED HASTE vf
SPEED BUSTERS + STARS vf
STARWARS REBELLION vf
SPACEJAFT vf
TEST DRIVE 4 vf
TOMB RAIDER PREMIUM vf
TOTAL AIR WAR vf
ULTIMATE RACE vf
UPRISING vf
VIPER RACING vf
WARCRAFT 2 DELUXE vf
WARGASM vf
WARWIND 2
X WING col + TIE FIGHTER col vf
ZORK GRAND INQUISITOR vf

129 F
ALPHA CENTAURI vf
BLADE RUNNER vf
COLIN MC RAE RALLY vf
DUKE NUKEM 3D vf
DUNE 2000 vf
FINAL LIBERATION vf
JONAH LOMU RUGBY vf
NEED FOR SPEED 3 vf
ODDWORLD L ODYSSEE D ABE vf
OPERATIONAL ART OF WAR vf
PANZER DRAGON vf
PHANTASMAGORIA 2 vf
SIM CITY 2000 SE vf
SPORT CAR GT vf
STEEL PANTHERS 3 vf
THEME HOSPITAL vf
TOCA TOURING CAR vf

149 F
DAGGERFALL
JOINT STRIKE FIGHTER vf
MAGNATS INDUSTRIE + F22+POD
MOTOCROSS MADNESS vf
RAILROAD TYCOON 2 scena vf

CD CHARME

ANTE FUTURA vf (2CD)	279
BEST OF ASIA CARRERA vf	249
BEST OF CHASEY LAIN vf	249
BEST OF JENNA JAMESON vf	249
BEST OF PRINCESSE TABATHA	249
DIVA X REBECCA vf	249
EXHIBITIONS 1999 de JB ROOT vf	249
FOVEA vf	249
LA CITE INTERDITE vf	249
RENDEZ VOUS julia CHANEL vf	319
SPECIAL ASIE X (2 CD) vf	249
SPECIAL HOT GIRLS (2 CD) vf	249
VIRTUAL sex with farrah	299

ACCESSOIRES

3D PROPHET DDR 32 mo GeFORCE 256	2190
3D PROPHET GeFORCE 256 32 mo + TV	1850
COUGAR VIDEO EDIT TNT2 32 m pc/agp	1290
MAXI GAMER XENTOR 32 TNT2 ultra 32m	1290
MAXI GAMER COUGAR 32 mo TNT2 PCI	850
MAXI SOUND FORTISSIMO carte son PCI	360
MICROSOFT SIDEWINDER game pad 8b	240
MICROSOFT SIDEWINDER game pad PRO	290
MICROSOFT SIDEWINDER DUAL STRIKE	340
SIDEWINDER FREESTYLE PRO	340
RACING WHEEL VOLANT + PEDALIER*	390

nouveautés : dans la limite du stock disponible. prix modifiables sans préavis

CENTURY SOFT BP8 63018 CLERMONT-FD CEDEX 2

NOM
PRENOM
ADRESSE
CP TEL
VILLE
TYPE DE MACHINE
☐ CHEQUE ☐ certifie etre majeur pour CD charme
☐ CARTE BLEUE date d exp ration
No

TITRES PRIX

Frais de port ☞
☐ NORMAL 25F
☐ COLISSIMO 32F garantie 48H
☐ CONTRE REMBOURSEMENT 75F

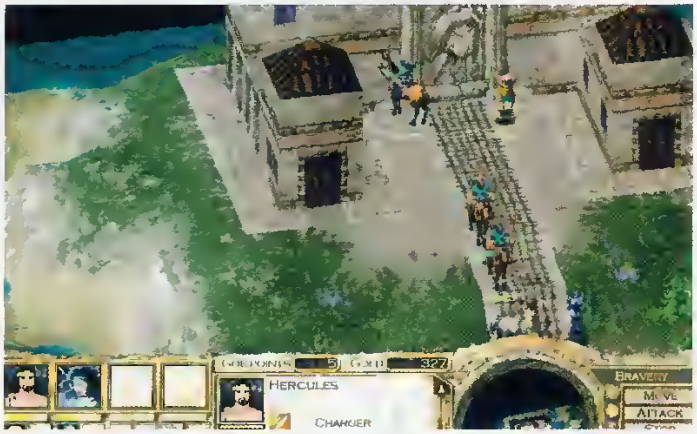
☐ CD-ROM
☐ * Materiel 60F 48H
Signature
G4 133

TOTAL A PAYER

Poséidon la question

Invictus | Devenez un stratège de la Grèce antique !

Pour info ■ ÉDITEUR Interplay Production ■ DÉVELOPPEUR Quicksilver ■ GENRE stratégie en temps réel ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 10 ans et + ■ PRIX env. 350 F

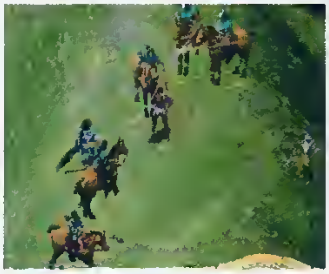


■ **PARTHÉHON, NON** Ce temple n'est autre que celui d'Athéna. Si vous la sauvez de ses agresseurs, elle saura se montrer généreuse en retour.

Tout en chiffres
- 30 peuplades
- 20 pouvoirs spéciaux
- 10 héros légendaires

Version testée
- beta anglaise
- zoom arrière inopérant

Adresse Internet
www.interplay.com



■ **LÀ-HAUT, SUR LA COLLINE** La cavalerie offre une force de frappe très appréciable.

Aidez Athéna à écraser Poséidon au cours de batailles sanglantes où la ruse sera votre alliée et les dieux, vos héros. Sur fond de mythologie grecque, Invictus est un jeu de stratégie en temps réel qui rappelle Myth en bien des points. Ambitieux... trop peut-être.

Décidément, l'Antiquité inspire beaucoup les développeurs ces derniers temps. Dans Invictus, c'est la Grèce antique qui est le théâtre des opérations. L'objectif du jeu est d'anéantir les armées de Poséidon au cours d'une campagne divisée en de nombreuses missions. Pour cela, vous contrôlez une troupe d'unités piochées dans trente peuplades ainsi que deux héros, choisis au début du jeu parmi les dix proposés. Ces derniers, tirés de la mythologie grecque (Hercule, Électre, etc.) possèdent des pouvoirs particuliers. Par exemple, Orion le chasseur géant peut invoquer une pluie de flèches qui décimera ses adversaires.

Plus on avance dans le jeu, plus l'éventail des créatures disponibles s'élargit.

La grosse différence entre Invictus et les autres jeux de ce genre tels que Tiberian Sun ou Tzar, est que vous disposez d'un nombre limité d'unités pour faire face à une situation stratégique donnée (comme dans Myth II). Invictus enrichit le genre en donnant la possibilité au joueur de choisir ses unités. Avant chaque mission, on peut, en effet, en acheter de nouvelles pour remplacer celles qui ont été tuées et même améliorer leurs performances en leur attribuant plus de points d'attaque, de défense ou de vie.

Faut bien gagner sa vie

Plus on avance dans le jeu, plus l'éventail des créatures disponibles s'élargit (centaures, harpies, etc.), au point que l'on peut rapidement acheter diverses bestioles. Mais, me direz-vous, d'où vient l'argent nécessaire ? Eh bien d'une part la réussite d'une mission est rétribuée en or sonnant et

La mythologie sur grand écran

La mythologie grecque a inspiré de nombreux réalisateurs : et pour cause ! Bourrée de monstres, de squelettes épéistes et autres bestioles à tentacules, c'est une période propice. Si vous vous intéressez à la question, suivez le guide.

Jason et les Argonautes

Dans ce classique tourné en 1963, Jason parcours le monde à la recherche de la fameuse Toison d'or. Jason et ses compagnons, les Argonautes (d'où le titre !), devront affronter les embûches que sèment sur leur route les dieux courroucés. Colosse de bronze, terrifiantes harpies, hydre aux sept têtes, bataillon de squelettes armés, etc

Le Choc des Titans

Réalisé par Desmond Davis, ce film constitue un peu le chant du signe du péplum fantastique. Tourné en 1981, il met en scène Laurence Olivier dans le rôle de Zeus et Harry Hamelin dans celui de son fils, Perseus. Ce dernier va devoir affronter notamment la terrible Medusa qui transforme ses adversaires en statue de pierre d'un seul regard.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM (éditeur) P350 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (éditeur) P400 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ (Gen4 PC) P450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✘
- Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
  PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
- CONNEXION MINIMUM 33 kbps

FLÈCHE MAGIQUE. Orion, le chasseur géant, possède un arc magique. Il peut faire pleuvoir les flèches sur ses adversaires. Sortez les parapluies !

trébuchant, d'autre part, vos héros récupèrent des objets aux fonctions diverses ainsi que de l'or. Mis à part le métal précieux, ces « bonus » permettent de requinquer les unités amochées, d'améliorer leurs capacités, ou de lancer des sorts ponctuels.
On le voit, Invictus détient donc de sérieux atouts pour ravir nos cœurs. Pourtant, de graves défauts l'empêchent d'obtenir la palme des palmes, j'ai nommé le label « Hit *Gen4 PC* ».

D'abord, Invictus est graphiquement très décevant. Si le moteur 3D ne souffre d'aucune faiblesse - rotation sur 360 degrés, inclinaison de l'angle de vue, zoom avant et arrière -, c'est la qualité du graphisme qui est en cause. Si l'on effectue un zoom arrière afin d'avoir une vue d'ensemble du champ de bataille, on a du mal à différencier les unités. En revanche, si l'on veut s'en rapprocher, les textures laissent apparaître moult pixels disgracieux. Bon, l'esthétique d'un jeu est loin d'être le critère le plus important. Cependant, ces textures brouillonnes plongent Invictus dans un flou peu artistique qui nuit fortement à sa jouabilité. En plus, les décors ne sont pas très convaincants et à la cinquième mission, on attend encore les colonnes et autres temples typiques.

Grèce d'oie

Enfin, le *pathfinder* (chemin qu'emprunte une unité pour aller d'un point à l'autre) développé pour Invictus pose quelques problèmes. Lorsque, par exemple, une unité reste bloquée dans un village... par les villageois qui déambulent. Bref, Invictus s'adresse surtout aux nostalgiques de Myth et de son successeur, assez indulgents pour lui passer des défauts assez pénalisants. ■

- Stéphane Prince

Q&R

WILLIAM FISHER
Chef de projet

Pourquoi avoir choisi la Grèce antique comme contexte ?
Nous avons d'abord étudié l'histoire des Perses, des Macédoniens, des Égyptiens, des Romains et des Grecs, avant de faire notre choix. *L'Odyssée* de Homère s'est naturellement imposée pour renforcer l'atmosphère. Nous avons choisi ce contexte parce que la réalité et l'imaginaire se confondent lorsque l'on parle de Grèce antique !

Avez-vous effectué des recherches particulières ?
Pas mal d'entre nous ont lu *l'Odyssée* et nous avons travaillé avec des spécialistes des civilisations anciennes qui nous ont aidé à sélectionner les meilleurs personnages et situations. Leur aide a beaucoup apporté aux scénaristes qui ont écrit une histoire plausible. De plus, pas mal de nos *designers* sont aussi historiens et nous avons beaucoup discuté du déroulement des combats anciens et des armes de cette époque.

Le verdict — Invictus

COMPARATIF

MYTH II
La seule référence dans le genre pas beaucoup mieux que Myth I mais plus jeune et plus joli

INVICTUS
Pas vraiment convaincant par rapport à ses prédécesseurs il lui manque un peu de fignolage et une réalisation plus soignée.

MYTH
Il a presque quatre ans mais il a marqué les consciences

WARHAMMER : DARK OMEN
Encore plus vieux mais il proposait déjà un nombre de troupes limité et des situations stratégiques données.

GRAPHISMES
On aurait vraiment pu espérer mieux d'un jeu qui se veut le digne successeur de Myth II

0 1 2 **3**

AUDIO
Les bruitages sont rapidement énervants et la musique est parfois limite risible

0 1 **2**

MULTIJOUEUR
Ce mode est sans grand intérêt et dépourvu de modes de jeu vraiment captivants

0 1 **2**

POUR : La variété des unités la gestion des armées un contexte intéressant et peu exploité dans le genre des dieux aux pouvoirs destructeurs une gestion d'équipe détaillée

CONTRE : Une jouabilité très limitée par la qualité du graphisme un scénario peu passionnant des déplacements lents et longs et une réalisation générale décevante.

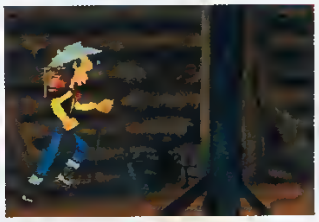
NOTE GLOBALE
Invictus est un *myth-like* dans lequel seuls les fanas du genre entreront. Un peu trop fouillis, pas assez stratégique.

3

★★★☆☆☆

Lucky Luke
sur la piste des Daltons

ÉDITEUR/DÉVELOPPEUR **Infogrames**
GENRE **arcade** PRIX **env. 350 F**



DANSE COW-BOY ! Les décors très variés sauvent Lucky du naufrage.

Jouer à la Game Boy Color sur PC semble *a priori* impossible. En voyant Lucky Luke, on se surprend pourtant à penser que c'est désormais faisable ! Les graphismes *bitmap* d'une autre époque (1985 environ), l'animation aussi décomposée qu'une séance diapo et la jouabilité minimale concourent à faire de ce jeu un authentique ratage.
C'est d'autant plus dommage que Lucky Luke est une BD sympathique qui méritait une adaptation moins expéditive. Quant à savoir si Lucky Luke tire plus vite que son ombre, encore faudrait-il qu'il en ait une ! **L.-S.R.**

★☆☆☆☆

TESTS EXPRESS

Renegade Racers

ÉDITEUR **Interplay** DEV **Prométhean Designs**
GENRE **course-poursuite** PRIX **env. 300 F**

AU FIL DE L'EAU Les combats en hors-bord tournent rapidement en rond.

Voici un jeu complètement déjanté qui se révèle, hélas, extrêmement limité. Il s'agit d'une course-poursuite à bord d'une sorte d'hydroglisseur à canon. Le but du jeu est de dégommer le plus d'adversaires, afin de finir en tête. Parmi les points positifs, on peut noter des graphismes *cartoon* assez amusants et la possibilité de jouer à deux sur un écran *splitté*. Son principal défaut c'est qu'au bout de cinq minutes, ben on est déjà lassé. Et c'est à peine mieux à plusieurs... Dommage, le principe était simple mais intéressant ! **B.P.**

★☆☆☆☆

■ LES JOLIES COLONIES DE VACANCES
Bien que l'on accomplisse toutes les missions seul, on bénéficie d'un gros soutien logistique. Comme ici !

Les chiens de guerre

Soldier of Fortune | Incarnez un mercenaire impitoyable dans un monde de brutes.

Pour info ■ EDITEUR Activision ■ DEVELOPPEUR Raven Software ■ GENRE *quake-like* ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 350 F

Tout en chiffres
- 26 niveaux
- 12 armes
- 10 missions
- 8 types d'équipement

Version testée
- béta
- *bugs* de collisions, blocages du joueur

Adresse Internet
www.ravensoft.com

Ils sont nombreux les éditeurs qui, la bave aux lèvres, envient le phénoménal succès de Half-Life. Et il est donc normal que chacun tente sa chance pour devenir la nouvelle référence du *quake-like*. Aujourd'hui, ce sont les gars de chez Raven qui tentent le coup.

Pour les baroudeurs du jeu vidéo, aux cernes profondes, au cuir tanné par le clavier, Raven n'est pas un nom inconnu. Depuis la création de Doom, ces développeurs ont su offrir aux joueurs des alternatives riches et intéressantes aux jeux de tir en 3D subjective avec les séries Heretic et Hexen. Dans le cas présent, ils quittent l'univers *heroic-fantasy* au profit de celui, beaucoup plus sordide, du mercenaire. S'il ne vous est pas familier (ça n'est pas une grande perte) sachez que le nom « Soldier ot Fortune » est celui d'un célèbre magazine américain s'adressant à des lecteurs un peu particuliers. On y trouve des petites annonces du genre « *Gentil révolutionnaire cherche preux mercenaire pour délivrer ravissant pays prisonnier d'une vilaine dictature* » ou « *Y a un monsieur qu'il est méchant tout plein avec moi, y me fait des misères et j'aurais besoin de quelqu'un pour lui dire d'arrêter. Définitivement.* »
Il y a aussi tous les détails sur les opérations militaires et paramilitaires du globe. Génial, non ?

Comme vous le comprenez, c'est un milieu un peu spécial. Si jouer les méchants dans un univers imaginaire peut être amusant, le faire dans un cadre « réaliste » est assez bizarre. Heureusement, les p'tits gars de Raven ont évité les

■ MANIAQUE Les plus enragés pourront cribler les cadavres de balles : ils réagissent à chaque rafale. Bon pour le moral.

Raven abandonne l'*heroic-fantasy* pour nous plonger dans l'univers sans pitié des mercenaires.

Saine lecture ?

Vous êtes mercenaire et sans emploi ? Ouvrez donc *Soldier of Fortune*, vous y trouverez un boulot !

Soldier of Fortune est un magazine américain qui traite de tout ce qui se rapporte aux armes et aux faits d'armes à travers le monde : ceux des soldats, des guérilleros, des mercenaires, de la police ou des agences spéciales (Delta Force, Seal, même G.I.G.N.). Il peut s'agir de rapports militaires, d'interviews... Et ils parviennent parfois à obtenir des informations « chaudes » (comprenez confidentielles). Le journal prône l'autodéfense, la vente libre d'armes de tout calibre et une application musclée de la loi. Sans compter les offres d'emploi pour les mercenaires. Bref, la guerre et la mort sont leur fond de commerce.

débordements. Vous allez donc vous retrouver dans la peau d'un gentil gars intervenant dans des endroits où les autorités officielles ne peuvent agir légalement pour sauver la veuve et l'orphelin d'une bande terroriste ayant volé des têtes nucléaires. À se demander s'il s'agit bien d'un mercenaire.

C'est comme là-bas, dis !

Bon, sorti de ce petit écart, le reste du jeu se caractérise par son grand réalisme. Vos missions se dérouleront dans des coins chauds faisant l'actualité de la presse, comme la Serbie ou l'Irak. Chaque niveau est servi par un véritable scénario, pas forcément transcendant mais recelant parfois quelques petits rebondissements appréciables, amenés par de brèves cinématiques utilisant le moteur du jeu.

De même, l'action brille par sa véracité. D'abord, votre arsenal est constitué d'une douzaine d'armes existantes, du simple couteau au lance-roquettes, en passant par le fusil de *sniper*, ainsi que par des équipements variés (explosifs). Évidemment, tout cela prend de la place et avant de partir en mission, vous devrez choisir les quelques joujoux que vous emmènerez, même si on peut faire ses courses sur place (laisser des flingues à des morts, c'est du gâchis).

Ensuite, Soldier of Fortune gère les points d'impact comme jamais cela n'avait été fait (26 au total) ! On peut donc, en vrac, faire sauter les têtes, les membres et lorsqu'on fiche une balle dans la tête d'un adversaire, on voit le point d'entrée et le point de sortie ! Les combats sont donc très gore : à coups de fusil à pompe ou de .44, on fait donc joyeusement sauter bras, jambes et autres... Pour mettre de l'ambiance, ça met de l'ambiance. Comme dans Sin, on peut naturellement désarmer ses adversaires en visant les mains.

■ **SOURIEZ, VOUS ÊTES FILMÉ !** Comme dans tout bon *quake-like*, le fusil de *sniper* permet de trapper de manière... très précise !

Q&R

KENN HŒKSTRA
Raven Software

Votre jeu est souvent comparé à Kingpin en terme de violence, qu'en pensez-vous ?
Que Soldier of Fortune est moral : vous devez sauver le monde d'un groupe de terroristes armé d'une bombe nucléaire. En fait, il n'est pas plus violent que d'autres jeux, il est juste plus « graphique ».

Pourquoi avoir pris la licence du magazine controversé *Soldier of Fortune* ?
Les gens ont des opinions très partagées à propos de cette revue. Au départ, nous étions hésitants car elle est assez choquante. Puis nous avons réalisé que c'était parfait le nom retranscrit exactement l'essence et le *feeling* de notre jeu.

Vous jouez la carte du réalisme, mais certains effets *gore* sont un peu exagérés, non ?
Je pense que c'est comme dans un film de Paul Verhoeven. Cela n'arriverait jamais dans la vie réelle mais il s'agit juste d'effets visuels, qui parfois vous aident à vous souvenir que ce n'est qu'un jeu imaginaire.

Soldier of Fortune exploite la gestion des points d'impact comme jamais cela n'avait été fait.

Pompéi

■ EDITEUR **Arxel Tribe** ■ DEVELOPPEUR **Cryo**
■ GENRE **ludo-éducatif** ■ PRIX **environ 350 F**

■ **GRANDS ORATEURS** **Les dialogues sont la partie la plus intéressante du jeu.**

Comment ne pas faire un bon jeu d'aventure ? Facile : prenez une intrigue bien ficelée sans être trop compliquée (parfait pour toute la famille), une documentation incroyable sur la Rome antique, de jolis décors et mixez le tout avec un moteur graphique totalement dépassé (ici, l'Omni 3D de Cryo).
Vous obtiendrez des personnages figés, de grands espaces vides et une liberté de mouvement inexistante. Pompéi est un bon ludo-éducatif, mais comme jeu il est mortellement ennuyeux.
Le héros, un explorateur britannique perdu dans le temps, devant devenir un personnage récurrent, les auteurs auront peut-être plus de moyens la prochaine fois ■ **R.G.**

★★★

TESTS EXPRESS

Vyruz

■ EDITEUR **C2V** ■ DEVELOPPEUR **Chili Con Valley**
■ GENRE **action** ■ PRIX **environ 250 F**

■ **TOTALE ANNIHILATION** **Certains des bonus ont des effets dévastateurs.**

Suite à une confusion, nous avons testé une version démo de Vyruz à la place de la finale (*Gen4 PC* 129). Rien de fondamental ne change par rapport au premier verdict. Vyruz est toujours un petit *shoot* très malin et sympathique, avec des décors sans cesse différents et des ennemis intelligents, toutefois handicapé par une réalisation en 3D isométrique souvent gênante et pas très belle. L'équipe de développement a du talent, espérons qu'ils passent vite à la vitesse supérieure ■ **R.G.**

★★★

OPINION

FRED D.

Après le fantastique Heretic II qui remonte à plus d'un an, je m'attendais à un nouveau hit. Or, Soldier of Fortune est un *quake-like* banal, mais très plaisant. L'approche mercenaire aurait pu être intéressante (choix de missions, d'employeurs, gestion d'équipiers) mais la licence empêche de l'exploiter à fond, et cette facette du jeu n'est plus qu'un prétexte. Idéal pour se défouler sans réfléchir.

Côté réalisation, Soldier of Fortune se révèle très agréable. Les décors sont réussis (bien que les textures manquent parfois de variété) et détaillés. C'est surtout flagrant chez les personnages qui bénéficient d'un joli traitement : les visages sont bien fichus, on remarque des tatouages et leur animation est très convaincante. L'aspect sonore est quant à lui agréable, juste ce qu'il faut pour vous plonger dans l'ambiance.

Génération... aléatoire

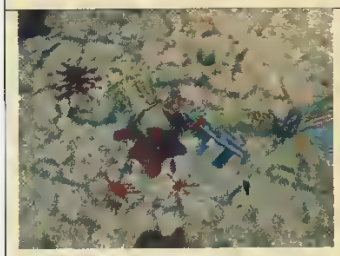
Parallèlement à l'aspect technique, le jeu en lui-même souffre de quelques handicaps. L'architecture des niveaux manque cruellement d'imagination, même si les balades en train sont appréciables : la progression est très linéaire et on ne bloque jamais. Les ennemis ne sont pas vraiment variés, normal puisqu'il s'agit toujours d'hommes. Et enfin, un point vraiment insupportable, surtout vu l'approche réaliste du jeu, c'est la génération aléatoire d'adversaires : vous avez beau avoir nettoyé une zone, des terroristes peuvent toujours débarquer d'on ne sait où (mais dans votre dos). Carrément crispant.

C'est dommage car Soldier of Fortune offre quand même des sensations bien sympathiques et l'exploitation des points d'impact est bien vue. Au final, c'est un jeu amusant, idéal pour ceux qui ne veulent vraiment pas se prendre la tête (les adversaires s'en chargent) à réfléchir, mais qui n'apporte absolument rien au genre à part la gestion de multiples points d'impact. ■

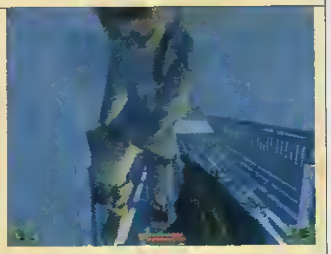
- Frédéric Dufresne

Précision chirurgicale

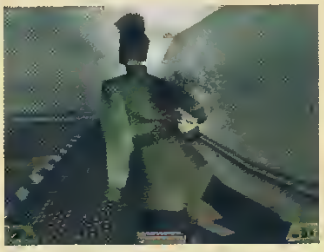
Le point fort de S.O.F. est indéniablement sa gestion des points d'impact. Habituellement, on en compte cinq ou six. Là il y en a 26 ! Et le résultat prend en compte la distance ainsi que le type d'arme.



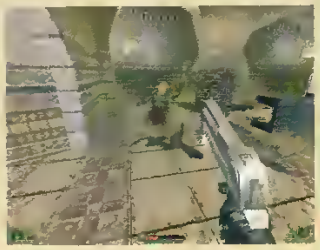
Avec le fusil à pompe et le calibre .44, on peut tout simplement démembrer les adversaires. L'ira plus très loin ou-la !



Une balle dans le pied ou dans la jambe fera sautiller gaiement votre nouveau camarade de jeu.



Une balle dans la tête ne laisse aucune chance, sauf si la cible porte un casque. Auquel cas, il faudra en mettre une seconde.



Lorsqu'on n'est pas trop loin de sa cible, on peut faire sauter un membre en visant bien. Et la tête ? Et la tête, alouette !

■ **DIE HARD** Certaines scènes cinématiques sont très inspirées de films américains. Et celle-là, vous la reconnaissez ?

Le verdict — Soldier of Fortune

COMPARATIF

■ **HALF-LIFE**
Passionnant, superbe, long, varié : c'est de loin le meilleur du genre. En Solo du moins.

■ **TOURNAMENT**
Une réussite graphique et... ludique. Mais il prend tout son sel en Multijoueur.

■ **QUAKE III**
L'alternative à Tournament. Largement plus bourrin et plus expéditif !

■ **SOLDIER OF FORTUNE**
En Solo, c'est très sympa et bien réalisé. Mais ça manque de nouveauté !

GRAPHISMES
■ Bien qu'ils soient détaillés, les décors n'ont pas de transcendant, mais restent très honnêtes. Les personnages sont eux réussis.

0 1 2 3 — **4**

AUDIO
■ Les bruitages et les voix sont réalistes, les musiques oppressantes. Ils permettent d'entrer dans l'univers de S.O.F., mais ça manque d'originalité.

0 1 2 3 — **4**

MULTIJOUEUR
■ La version testée ne proposant pas de possibilité Multijoueur. À suivre dans « On vous avait prévenus ».

-

POUR : C'est pas mal réalisé, l'ambiance est au rendez-vous. C'est réaliste, gestion de 26 points d'impact. Il y a un véritable scénario.

CONTRE : À quoi sert la licence Soldier of Fortune ? Il n'y a aucune innovation réelle ou idée originale. Les ennemis sont idiots et les décors un peu répétitifs.

NOTE GLOBALE

Un *quake like* brut, sympathique qui comble son absence de nouveauté par une vraie identité et une ambiance résolument *gore*.

4

★ ★ ★ ★ ★ ★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ **MINIMUM** (PC lent) : P200 MHz & 48 Mo + CA
■ **RECOMMANDÉ** (Editeur) : PII-233 MHz & 64 Mo
■ **RECOMMANDÉ** (PC 3D) : PII-350 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✔

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive!) ✔
■ Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ **NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS**
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8
■ **CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR** ✘
■ **CONNEXION MINIMUM** 56 kbps

SOLUTIONS ET PLANS À LA DEMANDE PAR FAX OU COURRIER ? 3617 TIPS !

Notre carte de Final Fantasy VII™ est longtemps restée exclusive !

Dès la fin de la conférence de presse au Japon, photos et caractéristiques de la future PlayStation™ étaient disponibles sur 3617 TIPS.

3617 TIPS a publié immédiatement la carte de Baldur's Gate™, dès la sortie de la version française du jeu.

Vous pouvez recevoir par fax ou courrier toutes nos astuces et solutions !

COMMENT ÇA MARCHE ?

1. Sélectionnez sur le minitel 3617 TIPS les astuces, solutions ou plans que vous souhaitez recevoir.
2. Toujours sur 3617 TIPS (ce sera indiqué sur l'écran), inscrivez votre numéro de fax ou votre adresse, selon que vous choisissez de recevoir vos articles par fax ou courrier.
3. Vous recevrez quelques minutes plus tard vos articles par fax. Dans le cas du courrier, il sera posté le jour même, au tarif rapide, pour toute demande passée avant 14h.

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

08 36 68 84 77
Par TÉLÉPHONE (8477-TIPS)

3615 TIPS
Par MINITEL

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

La F1 du fin

Grand Prix World | Devenez le *manager* général d'une écurie de F1.

Pour info ■ EDITEUR Ubi Soft ■ DEVELOPPEUR Microprose ■ GENRE gestion d'écurie de F1 ■ JOUEUR(S) 1 ■ PUBLIC 15 ans et + ■ PRIX env. 300 F

Tout en chiffres
- 30 pilotes
- 11 écuries
- 10 années de F1
- 16 circuits

Version testée
- finale américaine
- aucun *bug* constaté

Adresse Internet
www microprosefl com

Au moment où la saison de Formule 1 redémarre, vous allez pouvoir prendre en main la destinée d'une écurie et découvrir la face cachée de cette discipline passionnante. Attention, ici ce ne sont pas les virages qu'il faudra négocier mais les offres des sponsors !

Grand Prix World est la suite de Grand Prix Manager, un jeu sorti en 1996 qui vous proposait de gérer une écurie de Formule 1, un peu à la manière de L'Entraîneur, qui est son équivalent pour le football. Il s'agit donc d'un jeu pour gestionnaires avertis, les fans de pilotage peuvent d'ores et déjà passer leur chemin, à moins qu'ils se décident à enlever leur casque ! Dans ce cas, ils ne seront pas déçus, car Grand Prix World prend en compte tout ce qui fait actuellement la Formule 1 moderne et vous plonge dans ce milieu si particulier.

■ **ROULONS SOUS LA PLUIE** Les séances d'essai sous la pluie pour les pilotes, bien au sec pour le patron. On est une équipe oui ou non ?

■ **DREAM TEAM** Choisissez les stars de la F1 qui formeront votre équipe.

En début de partie, vous êtes un chef d'entreprise et vous disposez de tout le personnel nécessaire pour vous lancer dans la compétition. Des pilotes bien sûr, mais aussi des ingénieurs, des mécaniciens (pour s'occuper de la voiture), et des commerciaux pour la recherche de sponsors. Car il faudra bien passer par là : sans argent, impossible de songer à marquer le moindre petit point.

Différence d'objectifs

Le jeu propose onze écuries : des célèbres McLaren ou Ferrari, aux *outsiders*, tels Benetton ou Prost, voire des écuries de fond de grille comme Minardi. Dès le départ, les objectifs imposés sont différents selon le choix de l'écurie. En effet, si vous débutez avec Minardi, personne ne vous demandera de finir champion du monde la première saison ; un point ramené suffira au bonheur de vos sponsors. Si vous prenez Benetton, par contre, il vous sera demandé de finir dans les quatre premiers au championnat constructeur. En cas d'échec, les sponsors, qui ne font pas dans le bénévolat, vous lâcheront sans scrupule. À vous de faire ce qu'il faut pour les attirer.

Pour cela, rien de plus simple (ou presque !) : tout en s'occupant du bon déroulement de la saison, il faut entamer les négociations pour la prochaine, se dégoter le meilleur moteur possible, de bons pneumatiques ainsi qu'une belle

Les ingrédients du succès

Afin de remporter la victoire en F1, il convient de réunir le triplé gagnant, c'est-à-dire la meilleure combinaison entre un châssis, un moteur et un pilote.

La tenue de route

La conception d'une F1 à la fois tiable et performante est un vrai casse tête. La recherche de la meilleure tenue de route nécessite un gros travail sur les suspensions et l'aérodynamique de la voiture. En 1998, la McLaren était au-dessus du lot.

Le moteur

C'est le cœur de la Formule 1 : la recherche d'un partenariat avec un grand constructeur est la meilleure solution pour parvenir à ses fins, quitte à perdre un peu d'autonomie au sein de son écurie. Sans cet accord, il vous reste la possibilité d'opter pour un « moteur client ».

Les pilotes

C'est un peu la cerise sur le gâteau. Tout le monde rêve d'avoir les deux meilleurs pilotes du plateau au sein de son équipe. Cependant, l'expérience du couple Prost/Senna a montré les difficultés de gestion humaine qu'engendrent de telles associations.

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
- MINIMUM P200 MHz & 32 Mo
- RECOMMANDÉ PII-233 MHz & 64 Mo
- RECOMMANDÉ PII-233 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
- Accélération logicielle ✔
- Direct 3D ✔
- 3dfx ✔
- OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
- EAX (SBLive!) ✔
- Dolby Surround/Digital ✔

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
- NOMBRE MAXIMUN DE JOUEURS
  PC SEUL ✘ - LAN ✘ - INTERNET ✘
- CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✘
- CONNEXION MINIMUM ✘

Les grands patrons de la Formule 1

La Formule 1 est une discipline de très haut niveau qui requiert une gestion rigoureuse, une organisation sans faille et une ambition démesurée. Vous allez pouvoir le juger sur pièce avec ce jeu.

ALAIN PROST, LE PROFESSEUR

■ Nouveau venu dans le cercle très fermé des patrons d'écurie, l'homme aux cinquante victoires et quatre titres mondiaux sait que le chemin sera long et semé d'embûches. Mais il possède l'ambition et la volonté pour rejoindre ses illustres prédécesseurs. Il est d'ailleurs le seul en France à pouvoir fédérer autant de capitaux sur son nom.

FRANK WILLIAMS, L'HOMME DE FER

■ Frank Williams est l'adversaire déclaré de Ron Dennis avec lequel il partage la même vision de la F1 : « *Nous ne sommes pas en F1 pour faire des kilomètres. Si nous dépensons de l'argent, c'est pour gagner* » Frank Williams a, par ailleurs, toujours privilégié l'aspect technique de la F1 par rapport aux pilotes.

RON DENNIS, L'AUTODIDACTE

■ L'écurie MacLaren tient le haut de l'affiche depuis l'arrivée à sa tête de Ron Dennis en 1982. Celui-ci est un autodidacte, ancien mécanicien, chef mécanicien, puis patron d'une petite écurie de F3, il a franchi toutes les étapes à la force du poignet. Il a transformé McLaren en machine à gagner. C'est un personnage redouté et admiré.

brochette de pilotes et des ingénieurs de talent. Mais ce n'est pas tout, puisqu'il faut aussi gérer le moral des troupes : si vous lancez des négociations tous azimuts en vue de recruter les meilleurs pilotes disponibles, les vôtres risquent d'être démotivés ! Il faudra donc jouer sur les deux tableaux en permanence, et un sens aigu de la planification est fortement recommandé.

Évidemment, les seize grands prix de la saison sont des moments cruciaux. Lors des courses, c'est à vous de décider de la stratégie à adopter pendant l'épreuve, cela comprend aussi les phases qualificatives. Par contre, il ne sera jamais question de conduire à la place de vos pilotes. Les données prises en compte par Grand Prix World sont celles de la saison 1998 et le jeu est prévu pour se dérouler sur dix saisons. Tous les principaux pilotes sont présents à l'exception de Jacques Villeneuve, pour d'obscures raisons de licence, mais il est remplacé par un certain Jacques Newhouse : les fans du Canadien apprécieront !

La réalisation graphique est agréable, même si ce n'est pas l'essentiel. La prise en main est évidemment assez difficile, mais les nombreux panneaux sont clairs et bien réalisés, et pour peu que le sujet intéresse, ce jeu promet de passionnantes saisons. ■

- Bertrand Pomart

Jacques Villeneuve a été remplacé par un certain Jacques Newhouse, pour d'obscures raisons de licence !

Le verdict — Grand Prix World

COMPARATIF

■ **GRAND PRIX WORLD**
Un jeu de gestion complexe qui prend en compte tous les paramètres nécessaires pour vous permettre d'entrer dans la peau de Ron Dennis ou de Frank Williams.

■ **GRAND PRIX MANAGER**
Sorti en 1996, Grand Prix Manager est l'ancêtre de Grand Prix World. C'était déjà une simulation complète d'écurie de Formule 1 à partir des données de l'époque évidemment.

■ **L'ENTRAINEUR 99/2000**
Les jeux de *management* sportif sont surtout représentés par le football. Parmi eux, L'Entraîneur 99/2000 est la référence

GRAPHISMES
■ L'aspect graphique n'est pas l'essentiel ici, néanmoins l'ensemble est bien présenté et les multiples écrans de gestion sont clairs.
0 1 2 **3**

AUDIO
■ L'ambiance sonore n'est pas mal du tout pour un jeu de gestion mais certains bruitages font plus « Cinquième Élément » que F1.
0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ Eh bien non, mais c'est déjà assez long tout seul si en plus il faut en attendre d'autres pour jouer...
-

POUR : Une simulation tout à fait réaliste du milieu de la Formule 1 avec toutes les données de la saison 1998 pour commencer. Finalement, ce n'est pas si complexe que ça

CONTRE : Pourquoi ne pas être parti de la saison 99 voire 2000 ? Avoir une écurie à son nom aurait peut-être été plus motivant

NOTE GLOBALE **3**

La gestion d'une écurie de F1 demande une bonne connaissance de ce milieu. À réserver aux amateurs et aux fous de gestion.

★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

Theocracy

■ ÉDITEUR **Ubi Soft** ■ DÉV **Philos Laboratories**
■ GENRE **stratégie** ■ PRIX **env. 370 F**

■ **EN AVANT...** De nombreuses formations sont disponibles.

Ce jeu s'adresse à ceux qui trouvent que The Age of Kings est trop simple. Il s'agit donc d'un jeu de stratégie en temps réel (pour la partie combat) et en temps réglable (pour la partie gestion) saturé d'options et de possibilités. Il se déroule dans le monde aztèque avant l'invasion des *conquistadores* et se révèle tellement riche qu'il permettra aux experts – et uniquement à eux – de commercer, faire la guerre et étendre leur empire. Formellement déconseillé au grand public, c'est un jeu pour *hardcore gamers* purs. **N.C.**

★ ★ ★ ☆ ☆ ☆

TESTS EXPRESS

Shadow Watch

■ ÉDITEUR **Take-Two** ■ DÉVELOPPEUR **Redstorm**
■ GENRE **stratégie** ■ PRIX **env. 300 F**

■ **DREAM TEAM** Vous devez composer votre équipe de spécialistes.

Quand l'équipe de Redstorm nous avait parlé, l'été dernier, de leur projet de jeu d'infiltration (façon Rogue Spear) en Java, dessiné par un auteur de *comics* à la réputation naissante et à l'interface « proche de Diablo », nous avions trouvé l'idée intéressante. Entre-temps, quelqu'un a décidé que l'aventure se passerait au tour par tour, qu'elle n'aurait aucun rythme et aucune ambiance. Ne parlons même pas de l'I.A. des terroristes, ou on va se fâcher ! En un mot, même si vous êtes un fan du genre, fuyez ! **R.G.**

★ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Planètes interdites

Battlezone II | Constructions de bases et guerres stratégiques en 3D.

Pour info ■ EDITEUR Activision ■ DÉV Pandemic Studios ■ GENRE stratégie/action en 3D ■ JOUEURS jusqu'à 6 en Multijoueur ■ PUBLIC 12 ans et + ■ PRIX env. 350 F

■ AGLAGLA Il ne manque que les remonte-pentes dans cette station de ski !

Tout en chiffres
- 40 missions solo
- 30 unités différentes
- 8 *maps* Multijoueur
- 6 mondes

Version testée
- bêta anglaise
- unités bloquées ou ne répondant pas, divers *bugs* graphiques

Adresse Internet
www.activision.com

Voici donc la suite de l'excellent Battlezone. Déjà à l'époque (1998), les constructions de bases et les bastons en 3D temps réel sur des planètes hostiles allaient bon train. La question que tout le monde se pose maintenant, c'est : « euh, quoi d'neuf docteur ? »

Rappelez-vous, dans Battlezone (premier du nom), les Américains finissaient par s'allier aux Soviétiques pour apprendre les bonnes manières à ces sacrées f... # * ! $ de furies : des entités extraterrestres en colère. Honnêtement, je ne sais pas si c'est l'influence d'Orson Wells ou des *X-Files* mais il faut qu'ils se calment les extraterrestres, ça peut plus durer comme ça. Bien... et Battlezone II dans tout ça, me direz-vous ? Disons qu'en gros il n'y a pas de surprises majeures mais plein de nouveautés mineures et bienvenues. Outre les graphismes qui en jettent, j'ai tout simplement eu l'impression de rejouer à Battlezone (ce qui n'est déjà pas si mal). Le principe de jeu est absolument le même, le scénario *itou* et l'interface a été sensiblement simplifiée : dorénavant, pour former des groupes de combat, il suffit de les rassembler avec les touches F1 + F2 +... puis de les enregistrer en tapant contrôle + F3, par exemple. Idéal pour les débutants.

Dans cette version testée, on ne pouvait cependant faire que des groupes d'unités identiques. Le jeu laisse donc une globale impression de... comment dire... de... *lifting* ! Comme si on avait repris Battlezone et qu'on s'était contenté de le *relooker*. Et vas-y que je te rajoute de la faune colorée (Oooooh !) et des bestioles qui bougent (Aaaaah !). Alors les fans absolus apprécieront

Pour ce qui est du *gameplay*, rien à dire, c'est toujours aussi efficace.

Les mondes hostiles

Un des thèmes de prédilection du cinéma de science fiction est le débarquement de gars bien habillés sur une planète inconnue et sur laquelle vivent généralement des créatures qui n'aiment pas les gars bien habillés.

Stargate

Film de Roland Emmerich (1994) avec Kurt Russel et James Spader. Dans le genre débarquement sur une planète hostile, on fait pas mieux ! Sauf qu'ici, les *aliens* sont de pseudos pharaons à chapeaux et qu'ils volent dans des soucoupes au *design* très léché.

Planète interdite

Film de Fred Macleod Wilcox (1956), à la bande son d'un kitsch exceptionnel (pardon aux fans). Là, les gars bien habillés (hum) débarquent sur Altair 4 pour se faire botter les fesses par un monstre invisible (j'ai le sens de l'ellipse).

Moon 44

Film de Roland Emmerich (tiens, tiens) 1989, des petits gars (plus ou moins bien habillés) défendent une station minière contre une compagnie rivale. Comme dans Battlezone, les deux adversaires devront s'associer pour ne pas succomber à des attaques *aliens*.

OPINION

NOËL

J'attendais la suite de Battlezone avec impatience et c'est une relative déception. Outre les *bugs* assez nombreux (c'est un euphémisme) le jeu n'apporte pas vraiment grand-chose de nouveau. On retrouve quand même le plaisir de jouer et de pratiquer l'interface qui est toujours très efficace. Mais Battlezone II n'est pas le jeu exceptionnel dont je rêvais en secret depuis deux ans...

■ **LA FAUNE EXTRATERRESTRE** Cette espèce de gros machin n'est pas toujours hostile, sauf si vous lui tirez dessus. Si le monstre devient lourdingue, attirez-le sur la glace fine.

peut-être et les nouveaux venus découvriront un bon jeu (c'est Battlezone quand même) mais beaucoup risquent d'être un peu déçus.

De belles perspectives

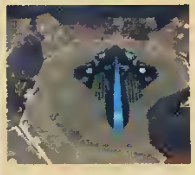
Du point de vue graphisme, le jeu est vraiment beau et il tourne bien sur un Celeron 333 MHz avec 128 Mo de RAM. En revanche les cartes les plus belles sont réservées aux parties Solo. C'est dommage dans la mesure où ce ne sont pas vraiment elles qui contribuent à la durée de vie du jeu. La partie Solo n'est encore une fois qu'un grand tutorial destiné à initier le joueur aux divers aspects du jeu. Ce qui n'empêche pas certaines missions d'être sans intérêt, je pense à celle où il faut traverser toute une carte à pied en faisant sauter une tourelle ici ou là. En Multijoueur (il y a déjà beaucoup de monde sur le Net !), il faudra se contenter de trois-quatre cactus et palmiers, et de jolis reflets dans l'eau. Là, on retrouve vraiment l'ambiance de Battlezone (cartes désertiques, immensités monotones). Les huit cartes disponibles sont sympa mais il n'y a pas d'éditeur pour en créer d'autres.

Si l'impression de déjà vu se ressent pas mal pour les unités humaines, elle s'estompe avec les bâtiments et les unités *aliens*. Celles-ci sont magnifiques et leur gestion diffère quelque peu de leurs équivalents terriens. Disons qu'en gros elles coûtent plus cher et sont plus longues à produire, mais leur

■ **C'EST LA BATAILLE !** Le mode « instant » où l'ordinateur s'occupe de la gestion de votre base est bien défoulant, tout ce que vous avez à faire c'est d'aller vous amuser avec vos petits camarades.

Nouveautés ?

Pas mal de nouveautés étaient *buggées*, comme les armes de l'infanterie, alors j'ai un peu pioché au hasard des missions.



LE BOMBER

■ Ce gros coucou demande une structure à lui tout seul, il coûte cher et il est lent mais quand il lâche sa bombe, ça fait très mal où sa tombe

LE WALKER

■ Simple exemple du travail de *relookage* qui a été effectué pour Battlezone II, sinon c'est en gros la même chose que dans le premier épisode.

LE BAZOOKA

■ Arme lourde de l'infanterie (à pied donc), surtout efficace quand vous lâchez plusieurs de vos gars avec ça dans une base

LE WARRIOR

■ Equivalent du tank pour les troupes *Aliens*, vous pouvez l'armer avec l'ark cannon par exemple, le célèbre «faisceau bleu qui tue de la mort »

LE MAULER

■ Cette espèce de crabe techno fait des ravages en *rush* éclair, ses jets de fange rouge font mal et il se carapate vite en cas de coup dur.

LE TITAN

■ Sans doute l'unité la plus puissante des *Aliens* et en tout cas la plus chère (100 points de bio-métal) À joindre avec des unités plus petites et rapides.

■ PETIT PETIT PETIT
Ils sont beaux, ils sont gentils mes caniches à deux pattes !

résistance est accrue et elles occasionnent plus de dégâts. Ce qui me permet d'enchaîner habilement sur quelques bonnes surprises.

Pour ce qui est du gameplay, rien à dire, c'est toujours aussi efficace. Les commandes se font toujours par raccourci clavier (vous apprendrez à vous servir de tous les doigts que la nature a mis à votre disposition). La possibilité d'entrer dans tous les bâtiments pour vous en occuper de l'intérieur est aussi très bien. La vue de haut (à partir du bunker ou de l'antenne) est bien optimisée et devient rapidement essentielle pour gérer efficacement sa base ou les combats à l'autre bout de la carte. On peut tout y faire : construire, donner des ordres, placer des points de navigation, etc.

■ ROBBY LE ROBOT DE SERVICE Cette boîte de conserve touche à tout, répare tout ce qui passe à sa portée.

Un arsenal inédit

Les nouvelles armes sont sympathiques (voir l'encadré « Nouveautés ? ») notamment celles des *Aliens* comme le « Ark cannon », éclair bleu très puissant, ou l'effet du « mauler » qui, à courte portée, est carrément fatal. Les Humains ne sont pas en reste avec le fusil qui, chargé à bloc, fait très mal ou bien le « Tag cannon » qui verrouille sa cible avant de lâcher sur elle une série de salves meurtrières. Donc tout ça va pour le mieux dans la meilleure des zones, jusqu'à ce que patatras ! L'intelligence artificielle débarque avec ses gros sabots. Et là, y a du grabuge ! Des unités restent bloquées, d'autres envisagent de grimper sur les bâtiments pour vous rejoindre, certaines vont même jusqu'à la mutinerie et restent sourdes aux ordres (sabotage !). Les attaques de l'ordinateur sont assez prévisibles, et son attitude se résume à deux tendances : soit il pratique le harcèlement bête et méchant, soit le repli façon hérisson flippé dans sa base. Tout ça pour dire, en guise de conclusion, que Battlezone II aurait mérité un traitement plus soigné et qu'il aurait pu être bon sans ses *bugs*. ■

- Noël Chanat

Le verdict — Battlezone II

COMPARATIF

■ **BATTLEZONE II**
C'est à l'heure actuelle le seul représentant abouti du genre. Dommage que ses faiblesses l'empêchent de devenir une référence.

■ **MACHINES**
Sympathique petit jeu d'action/stratégie 3D vous pouvez modifier vos vaisseaux avec les débris trouvés sur le champ de bataille.

■ **UPRISING**
Sorti à l'époque en même temps que Battlezone, c'était son concurrent direct.

■ **ARMOR COMMAND**
Cousin éloigné de l'illustre Battlezone, son intérêt principal est surtout son prix.

GRAPHISMES
■ Un gros travail a été fait sur l'aspect esthétique du jeu : il est vrai que les ciels (lune, nuages, étoiles qui scintillent) sont fort beaux.
0 1 2 3 4 **5**

AUDIO
■ Sympathique, sans plus : à vrai dire je n'y ai même pas fait attention. C'est peut être justement que l'ambiance donne un ensemble cohérent.
0 1 2 **3**

MULTIJOUEUR
■ Cette option est pour le moment *buggée* en réseau local. Mais sur Internet vous pourrez déjà vous mesurer à vos semblables.
0 1 2 3 **4**

POUR : On retrouve le plaisir de jouer à Battlezone. Il paraît que le jeu a été repensé « grand public » mais je ne trouve pas l'ensemble du jeu plus facile d'accès que le premier.

CONTRE : Pas vraiment d'innovations. Par moment on a plus l'impression de jouer à un *add on* de Battlezone. La masse de *bugs* sur l'intelligence artificielle inquiète un peu.

NOTE GLOBALE 3

Le concept du jeu est excellent, tout comme la prise en main et la jouabilité. *Idem* pour les graphismes. Mais ces *bugs*... !

★ ★ ★ ☆ ☆

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE
■ MINIMUM : P200 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : P233 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ : P333 MHz & 128 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES
■ Accélération logicielle ✔
■ Direct 3D ✔
■ 3dfx ✔
■ OpenGL ✘

POSSIBILITÉS SONORES
■ EAX (SBLive !) ✘
■ Dolby Surround/Digital ✘

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR
■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS
PC SEUL 1 - LAN 5 - INTERNET 4
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR ✔
■ CONNEXION MINIMUM 33 kbps

casus

Casus Belli

Jeux de rôle, jeux online et cultures de l'imaginaire

Retour en ligne

1

Supplément gratuit Casus Master 32 pages de jeu

DONJON AU CINEMA·DOSSIER GLORANTHA
L'UNIVERS DE BELGARIADE·ASHERON'S CALL ET EVERQUEST
LE MATCH

SENSATION FORTES Lorsqu'on est pilote de rallye, il ne faut surtout pas oublier de tout éclabousser.

© Gilles Bouvier /SIPA

L'empire d'essence

Rally Masters | Courses furieuses entre virtuoses de la glisse.

Pour info ■ EDITEUR Infogrames ■ DÉVELOPPEUR Digital Illusions ■ GENRE simulation de course automobile ■ JOUEURS 1 à 8 ■ PUBLIC pour tous ■ PRIX env. 290 F

Après un Rally Championship 2000 très convaincant, voici venir un concurrent de taille. Nombreux modes de jeu, pilotes à gogo, belle animation : ce nouveau jeu de rallye pourrait bien faire figure d'*outsider* et réconcilier amateurs et fanatiques.

Rally Masters s'inspire de la Course des Champions, sponsorisée par Michelin, qui se déroule chaque année en Grande Canarie. Les meilleurs pilotes du championnat mondial des rallyes (WRC) se retrouvent à cette occasion pour en découdre dans un mano a mano dantesque.

Tout en chiffres

- 1400 polygones par voiture
- 45 circuits
- 30 vrais pilotes
- 17 voitures
- 4 modes de jeu

Version testée

- bêta
- *bugs* sonores, lourdeur de l'interface (navigation et configuration des contrôleurs
- plantages en Multijoueur

Adresse Internet

www.rallymasters.com/

DES VOITURES À VIVRE Airbag passager, freinage ABS, renforts latéraux... mais ont-ils prévu quelque chose pour les retournements ?

Ceci apporte un côté plus spectaculaire et médiatique à ce sport automobile qui est loin d'être laissé pour compte.

Concrètement, Rally Masters vous permet de piloter 17 véhicules, des bolides les plus récents (prenant part au championnat mondial actuel comme la Peugeot 206 WRC) aux légendes de la discipline. Vous pourrez ainsi vous retrouver au volant de la Peugeot 205 T16 ou de la Lancia Delta Integrale (*rhâââââ lovely* !). On regrettera juste l'absence de voitures telles que la Subaru Impreza, la Mitsubishi Lancer ou la Seat Cordoba.

Pas de place pour l'erreur

Contrairement à Rally Championship 2000, les tracés des spéciales ne sont pas issus d'étapes réellement disputées en championnat officiel (hormis la Course des Champions) mais s'en inspirent fortement : lot de sensations garanti ! Des ruelles étriquées de l'Italie profonde jusqu'aux vastes étendues enneigées de Suède, en passant par les bourbiers britanniques, vous aurez de quoi travailler vos techniques de travers et surtout,

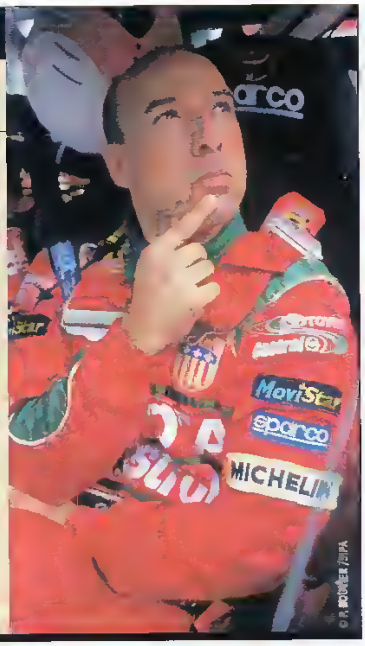
SPORTS DIVERS Rouler à tombeau ouvert sur sol enneigé demande du doigté.

vos talents de cascadeur. Car, et que les choses soient bien claires, Rally Masters est avant tout une simulation qui ne laissera que peu de place à l'erreur, un optimisme exacerbé vous conduisant purement et simplement à la grosse gamelle.

La dynamique des véhicules est bien rendue et il est assez facile, pour le joueur confirmé, d'effectuer les manœuvres les plus à la mode en rallye automobile. Chaque parcours proposé peut être disputé en sens inverse et prolonge ainsi la durée de vie du jeu. Il est possible de paramétrer les conditions météo à sa convenance et ainsi, d'influencer les conditions de visibilité et d'adhérence des différentes spéciales. Chose courante désormais dans toute simulation de rallye qui

Didier Auriol

Il fut tour à tour champion du monde, champion de France et accumule les victoires.



Qui aurait pu prédire l'avenir de cet ambulancier de l'Hérault ? Né à Montpellier en 1958, il débuta sa carrière de *rallyman* en 1979, aidé de son grand frère. Après avoir remporté trois fois d'affilée le titre de champion de France de rallye, il tente la grande aventure dans le championnat mondial WRC. *Recordman* du plus grand nombre de victoires lors d'une saison de championnat (6 en 1992 avec Lancia), il atteint l'ultime consécration avec Toyota en 1994 en décrochant le titre de champion du monde des rallyes, au terme d'un dénouement palpitant l'opposant au bouillonnant Ibérique Carlos Sainz. Récent vainqueur de la Course des Champions 1999, il compte bien réitérer l'exploit et reprendre la couronne de lauriers du championnat mondial avec Seat pour la saison 2000.

se respecte : l'état de votre véhicule évolue (entin, façon de parler...) en temps réel au fur et à mesure des chocs qu'il subit et des routes qu'il traverse. Vous pourrez le voir maculé de boue ou de neige ou bien déplorer le cruel constat : vous avez coulé une bielle (certes, mais je n'ai pas encore réussi à perdre une roue... j'y travaille !). Le jour et la nuit sont gérés et amènent un peu plus de fun à la simulation (surtout en ce qui concerne les spéciales de nuit, claustrophobes s'abstenir).

Plusieurs vues sont disponibles afin de satisfaire les plus exigeants d'entre vous. On retrouve le panel habituel de caméras embarquées : « rase bitume », pare-chocs, pilote, extérieure, et panoramique télé. Un système de *replay* un peu sommaire est présent pour visionner ses exploits et une fonction sauvegarde vous permettra de les revoir à l'infini, rien de tel pour tlatter son *ego* ! Pour en apprendre un peu plus sur les ténors de la discipline, un petit historique des pilotes ayant déjà participé à la Course des Champions est disponible.

Petits réseaux entre amis

Les modes de jeu sont nombreux avec trois championnats différents, la Course des Champions et le classique contre la montre pour faire péter les chronos. Le mode Course des Champions apporte une réelle

LA FONTAINE REVISITÉ C'est l'histoire d'une voiture qui voulait ressembler à un hélicoptère. Vous connaissez la chute ; la voiture va l'apprendre à ses dépens.

Q&R

ANDREAS AXELSSON

Lead programmer

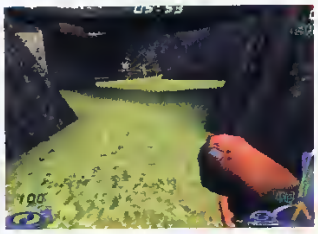
Quelles évolutions techniques avez-vous suivies dans le développement d'une simulation de course automobile ?
Lorsqu'on a les licences des vraies voitures cela change tout ! Ça influence la gestion de la physique et celle de l'intelligence artificielle ce sont les plus gros changements en plus de l'évolution graphique.

À quel type de joueur s'adresse Rally Masters ?
Rally Masters est reservé aux joueurs qui cherchent une vraie experience de rallye. Nous proposons presque toutes les épreuves disponibles à plusieurs ou bien contre l'ordinateur.

Comment avez-vous fait pour rendre votre simulation plus réaliste ?
Nous nous sommes basés sur les vraies reactions des voitures et sur notre propre expérience. Cela me permet de dire que nous avons la simulation de rallye la plus avancée

Nerf Arena Blast

■ ÉDITEUR Ubi Soft ■ DÉVELOPPEUR Atari
■ GENRE action 3D ■ PRIX env. 250 F



J'SUIS VERT ! Il y a de quoi lorsqu'on voit le travail graphique misérable !

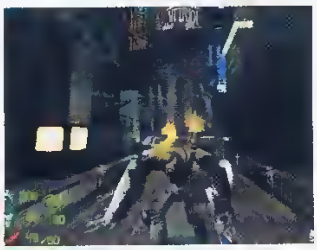
La peur est un sentiment trop rare sur PC. Pour renouer avec, il suffit d'installer ce *quake-like* édifiant. Saturé de couleurs vives, handicapé par des textures baveuses et des graphismes effrayants, il est selon l'éditeur, destiné aux p'tits z'enfants. Alors c'est vrai, on ne s'y trucide pas à coups de mitrailleuse mais avec des armes qui tirent des balles et des fléchettes en caoutchouc. Ni sang, ni tripes, ni guerriers : juste des enfants qui courent dans tous les sens et qui se défendent plutôt bien. Alors c'est sûr, les petits seront initiés au genre en douceur, avant d'en être écœurés ? **L.-S. R.**

★★

TESTS EXPRESS

Slave Zero

■ EDITEUR Infogrames ■ DÉV Infogrames US
■ GENRE action 3D ■ PRIX env. 370 F



TAS DE BOUE On peut lancer des voitures sur ses adversaires !

Vous aimez *Goldorak* et *Blade Runner*, vous aimez la violence, le *high-tech* et sauter a pieds joints sur les petites voitures dans un robot géant de 35 mètres de haut armé jusqu'aux boulons ? Alors ce jeu est pour vous. Dans ce *shoot'em up* en 3D, vous n'avez aucune question à vous poser : tirez sur tout ce qui bouge. C'est fluide, rapide et bruyant. La maniabilité est tres bonne et on n'est jamais bloqué. Le seul problème c'est qu'à la longue, ça devient légèrement répétitif. Heureusement, l'option Multijoueur est là. **N.C.**

★★★

OPINION

FRED P.

Des modes variés, un plaisir de jeu quasi immédiat et un contrôle réaliste des véhicules font de Rally Masters une simulation attrayante qui ravira les joueurs rebutés par la complexité et la richesse de Rally Championship 2000. Il est à espérer que le jeu tienne toutes ses promesses en réseau et sur Internet. Rally Masters constitue une bonne alternative à la référence actuelle du genre.

Des modes à la mode

Des modes nombreux sont garants, pour un jeu, d'un intérêt sans cesse renouvelé et d'une durée de vie prolongée. Rally Masters regroupe les meilleurs du genre afin de satisfaire tous les joueurs.

La Course des Champions

Les matchs se disputent en deux manches gagnantes avec élimination directe. Les pilotes s'affrontent dans des duels acharnés avec des véhicules identiques sur un circuit fermé à deux voies séparées.

La Challenge Cup

Dans le plus pur esprit de Sega Rally, ce mode vous permet d'affronter un maximum de quatre adversaires dans les spéciales habituelles. Il faudra savoir jouer des pare chocs pour se frayer un chemin au sein de la meute.

Le Trophy

C'est la classique du rallye avec ses étapes en solitaire et le chrono comme seul adversaire. La part belle est laissée au pilotage et vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même si vous échouez dans les profondeurs du classement

originalité au genre et sera le théâtre d'affrontements à couteaux tirés lors de petits réseaux entre amis ou sur Internet. D'ailleurs, il existe une sélection de serveurs intégrés qui laisse présager un bon suivi réseau du jeu.
Les réglages de voitures sont un peu trop basiques à mon goût : suspensions et étagement de boîte sur trois positions seulement, et pneumatiques. C'est correct sans plus.

■ NICOLAS LE JAROINIER **Des gerbes de terre ponctueront vos excursions dans le décor.**

Restez concentré

Graphiquement, Rally Masters se place un ton en dessous de la référence actuelle, Rally Championship 2000. Les voitures sont bien modélisées mais les décors et l'environnement 3D attirent moins l'œil ; un moindre mal pour rester concentré sur le tracé de la route. L'ambiance sonore, quant à elle, est bien rendue. Les moteurs sont très expressifs et la mélodie de ces « brûle bitume » diffèrent d'une motorisation à l'autre. On retrouve également la pétarade des pots d'échappement qui a le don de me mettre à chaque fois dans tous mes états (gaz !).

Au niveau petites déceptions, j'ai trouvé les spéciales trop courtes en mode Trophy : les chevauchées fantastiques de plus de 15 minutes sur Rally Championship 2000 semblent bien loin. Au final, Rally Masters est un jeu correct qui se place toutefois parmi les meilleures simulations du moment et qui a l'immense qualité d'être drôle en arcade comme en simulation. ■

- Frédéric Pam

Le verdict — Rally Masters

COMPARATIF

■ **RC2000**
Réalisme et impression de vitesse sont l'apanage de cette simulation la référence du moment.

■ **RALLY MASTERS**
Une alternative à la réalisation sérieuse qui comblera de bonheur le grand public. Les *aficionados* du genre resteront un peu sur leur faim.

■ **SEGA RALLY 2**
Fun simple directes et très rapide tout ce que l'on demande à un jeu orienté arcade.

■ **LES 24 H DU MANS**
Une épreuve mythique qui n'a pas reçu les honneurs qui lui étaient dus dans cette adaptation PC

GRAPHISMES

■ C'est dans la norme des productions actuelles. Les textures sont en 32 bits avec une résolution pouvant aller jusqu'au 1 600 x 1 200

0 1 2 3 **4**

AUDIO

■ Au niveau sonore c'est du tout bon et on en redemande. Faites rugir vos moteurs de plaisir dans vos envolées cannonesques

0 1 2 3 **4**

MULTIJOUEUR

■ Seulement quatre joueurs et simultané mais des courses endiablées avec la possibilité de faire un championnat. excellent !

0 1 2 3 4 **5**

POUR : Cette simulation favorise la polyvalence plutôt que l'exclusivité. Les comportements des voitures sont corrects et le pilotage est intuitif même pour le débutant.

CONTRE : Les étapes sont trop courtes lorsque l'on est habitué à Rally Championship 2000. L'interface de jeu est lourde et aurait mérité un peu plus d'attention.

NOTE GLOBALE

Cette simulation vient s'inscrire dans la catégorie de jeux nouvelle vague qui proposent une réalisation exemplaire et un plaisir de jeu immédiat. Miam !

4

★★★★

Spécifications

PROCESSEUR ET MÉMOIRE

■ MINIMUM	P200 MHz & 32 Mo
■ RECOMMANDÉ	P350 MHz & 64 Mo
■ RECOMMANDÉ	P450 MHz & 64 Mo

POSSIBILITÉS GRAPHIQUES

■ Accélération logicielle	✗
■ Direct 3D	✓
■ 3dfx	✓
■ OpenGL	✗

POSSIBILITÉS SONORES

■ EAX (SBLive!)	✓
■ Dolby Surround/Digital	✗

POSSIBILITÉS MULTIJOUEUR

■ NOMBRE MAXIMUM DE JOUEURS	
PC SEUL 1 - LAN 8 - INTERNET 8	
■ CD NÉCESSAIRE PAR JOUEUR	✓
■ CONNEXION MINIMUM	56,6 kbps

FINAL FANTASY® VIII

LA PLUS MAJESTUEUSE

SAGA
DE TOUS LES TEMPS
VA SE JOUER SUR VOTRE PC

VERSION SPÉCIALEMENT OPTIMISÉE POUR PC CD-ROM

SQUARESOFT

DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans

OUI 102.3 FM

Concours, astuces et solutions
08 36 68 19 22 * 36 15 FF7 *
www.eidos.com

EIDOS INTERACTIVE

© 1999 2000 Square Co. Ltd. Tous droits réservés. FINAL FANTASY est une marque déposée de Square Co. Ltd. SQUARESOFT est une marque deposée de Square Co. Ltd.
La version PC FINAL FANTASY VIII est edite par Eidos Interactive Ltd en 2000 sous une licence Square Co. Ltd. tous droits réservés. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs ayant droits respectifs

Gigas à gogo

Les solutions pour stocker vos données.

PAS CHER L'Orb utilise des cartouches de 2,2 Go vendues moins de 300 francs.

Le stockage des données a toujours été un problème pour les utilisateurs de micro-ordinateurs. Entre les besoins croissants d'espace et les nombreuses solutions disponibles, il n'est pas toujours évident de faire le bon choix.

Du disque dur au support amovible en passant par le graveur de CD, les solutions de stockage sont nombreuses. Tâchons de faire le point sur ces différents procédés.

Tous les PC sont équipés d'un disque dur. C'est l'élément de base du stockage. Il contient toutes les données utilisées fréquemment telles que le système d'exploitation et les logiciels. Si le disque dur est le moyen de sauvegarde le plus employé, c'est qu'il s'agit du matériel le plus rapide et offrant les plus grandes capacités de stockage. Comme tous les éléments du PC, il évolue. Loin des 20 Mo de rigueur au début des années 90, la norme se situe aujourd'hui aux alentours de 15 Go et les performances ne cessent de s'accroître. C'est le seul support qui soit suffisamment rapide pour permettre de jouer ou d'exécuter des applications multimédia. La majorité des programmes requièrent une installation partielle ou totale sur le disque dur.

Chute des coûts

La baisse constante des prix dans le monde de l'informatique concerne également cet élément de base. Aujourd'hui, pour 2 000 francs environ vous pourrez trouver des disques d'une capacité de 20 Go, capacité somme toute monstrueuse. À ce prix, n'hésitez pas à ajouter un second disque à votre machine si vous vous sentez à l'étroit. Il ne faut pas être effrayé par cette opération qui ne nécessite que quelques minutes pour un protessionnel. Ne négligez pas non plus les performances de ce second disque dur car toute information transite à un moment ou un autre par son intermédiaire. Sachez que si la quantité de mémoire vive installée dans votre PC ne suffit pas pour exécuter une application, Windows se sert d'une partie du disque dur en tant que mémoire virtuelle. Ainsi, plus le disque sera véloce, plus cette émulation de mémoire paraîtra transparente.

Pour une utilisation bureautique basique, un disque de base en UltraDMA 33 suffit. Mais si vous jouez beaucoup ou que vous utilisez de gros logiciels, n'hésitez pas à prendre un disque UltraDMA 66 cadencé à 7 200 tours par minute. L'Ultra DMA est une évolution de la connexion IDE qui équipe tous les ordinateurs. Renseignez-vous auprès de votre revendeur pour connaître les standards supportés par votre PC.

Depuis quelques années, le CD-ROM a révolutionné le stockage de données. Cette révolution continue en l'an 2 000 avec la généralisation des graveurs auprès des particuliers. Un graveur sert à enregistrer des CD-ROM. Longtemps réservée au monde professionnel, cette possibilité offre une capacité de stockage pour ainsi dire illimitée au PC. Mais attention, l'utilisation de cet espace de stockage n'est pas du tout la même qu'avec un disque dur. Tout d'abord, le CD n'offre pas des performances suffisantes en lecture pour exécuter de gros programmes, et il n'est pas possible de l'enregistrer « à la volée » si nécessaire. Il est en revanche un support idéal pour conserver des documents pendant une durée importante car ce support offre une durée de vie supérieure à 20 ans. De plus, les 650 Mo permettent de

RAPIDE Les graveurs 16x seront disponibles avant la fin de l'année.

ZIP La toute nouvelle version 250 Mo du Zip lui redonne une seconde jeunesse.

VOLUMINEUX Le record actuel est de 72 Go pour un seul disque !

conserver, d'archiver des documents ayant un poids important tels que des images ou des vidéos ou encore de créer un CD audio à partir de vos compositions musicales. Pour parfaire le tout, le stockage sur CD-ROM est devenu dérisoire avec des graveurs vendus entre 1 000 et 2 500 francs et des CD-ROM vierges trouvables aux alentours de 10 francs.

Le dernier moyen de stockage est la sauvegarde amovible. Il s'agit d'un support extractible tel que la disquette mais offrant des performances et des capacités bien supérieures. Il faut distinguer les « super disquettes » ayant de faibles capacités, entre 100 et 250 Mo, et les « disques durs d'appoint » offrant entre 1 et 2 Go d'espace disque. Les super disquettes sont trop lentes pour remplacer un disque dur. On leur préférera une utilisation type « disquette classique » tel le transport de données de travail du bureau à la maison, par exemple. Le modèle le plus connu est le Zip de Iomega qui existe en version 100 et 250 Mo. Son concurrent le plus direct est le SuperDisk LS-120 de Imation qui contient 120 Mo et offre la compatibilité avec les disquettes 3,5 pouces. En revanche, ces lecteurs ont un coût plus élevé car les supports sont plus chers (environ 80 francs pour une disquette Zip 100 Mo).

Les « disques durs » amovibles offrent une alternative intéressante au graveur de CD-ROM.

Gigas en rab

Du côté des disques durs d'appoint, l'offre se limite au Jaz de Iomega, disponible en 1 et 2 Go et à l'Orb de CastleWood en 2,2 Go. Ce second est plus rapide et moins cher, ce qui en fait l'affaire du moment. Une cartouche de 2,2 Go se trouve à 300 francs environ, ce qui est plutôt avantageux. Les performances de ces super lecteurs sont à peu près identiques aux disques durs vieux de 3 ans. C'est-à-dire suffisantes pour exécuter quelques applications (traitement de texte ou tableur). Aujourd'hui, vu que les applications sont sans cesse plus volumineuses et qu'Internet nous apporte de plus en plus de données, la meilleure solution consiste à avoir un gros disque dur épaulé par un graveur. ■

- Thomas Olivaux

TRANSPARENT 100 Go sur un seul disque optique, c'est pour demain!

Solutions du futur

IMPOSANT Ce lecteur utilisant la technologie C30, n'est pas esthétique mais lit des CD de 100 Go.

Le stockage est en pleine évolution. D'ici quelques années, nous devrions voir apparaître de nombreuses technologies formidables qui permettront de stocker encore plus de données. À l'étude, la technologie C3D (www.c-3d.net) permettra de stocker environ 100 Go sur un disque de la taille d'un CD et devrait être disponible d'ici peu. À quand la fameuse limite du To (téra-octet) ? Le progrès concerne d'une part la capacité des supports de sauvegarde, mais également leur vélocité. Vivement le jour où le disque dur ira aussi vite que la mémoire vive ! Nous devrions même voir apparaître dans la prochaine décennie le moyen de faire circuler et de stocker l'information par le biais de l'électricité. Si nous pouvons imaginer la rapidité incroyable du procédé, la quantité d'informations stockables n'est pas encore connue. En attendant tout cela, nous devrions voir apparaître quelques graveurs de DVD d'ici peu, ce qui représente d'ores et déjà un progrès notable. Lorsque le DVD sera pleinement utilisé avec ses quelque 17 Go de capacité, le CD n'aura qu'à bien se tenir. ■

Un habillage très « mode »

Novotec PIII Fidji 600 | Une bête de jeu.

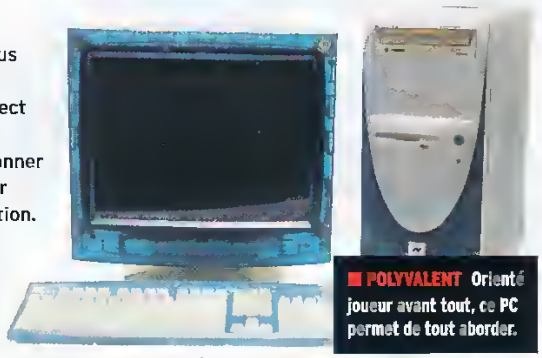
INFOS

Nom : PIII Fidji 600
Constructeur : Novotec
Caractéristiques techniques : PIII600, 128 Mo, 13,5 Go, GeForce DDR
Prix : env 17 000 F

Chez Novotec, le terme Fidji identifie la nouvelle gamme d'ordinateurs aux couleurs du Pacifique. Ce bleu-vert assez profond n'est évidemment pas sans rappeler certains ordinateurs nés d'un pommier... Le modèle en question, cadencé à 600 MHz s'avère être un PC idéal pour le joueur. Son équipement est au top, et les performances s'en ressentent fortement : Pentium III 600, carte graphique GeForce DDR, 128 Mo de mémoire et disque dur rapide (7 200 tours par minute) 13,5 Go. Tests à l'appui, il est possible d'exécuter le fameux Quake III sur cette machine à plus de 50 images par seconde en 1 024 x 768 32 bits ! C'est un très bon score. Bref, aucun jeu ne saura vous résister. Pour compléter l'aspect multimédia, un lecteur DVD Pionner 10x vient étoffer cette configuration. Le point fort de cette machine réside dans le choix de ses composants qui sont performants et proviennent de grandes marques telles que Intel, Guillemot, IBM ou Pionner. Il y a quelques déceptions tout de même, notamment l'écran Formac 17 pouces qui n'est pas de grande qualité, ainsi que l'espace disque qui aurait pu être plus important sur un tel PC. Cet ordinateur est vendu 17 000 francs environ, mais une version plus conventionnelle (blanche) coûte approximativement 16 000 francs. ■

- Thomas Olivaux

Note ★★★★★



■ **POLYVALENT** Orienté joueur avant tout, ce PC permet de tout aborder.

Quantum Fireball lct10

■ **PLEIN DE PLACE** Un gros espace de stockage pour un prix raisonnable.

Quantum renouvelle sa gamme de disques durs. Le Fireball lct10, modèle destiné au marché de l'entrée de gamme, remplace les Fireball CR et CX soit l'ensemble des modèles IDE cadencés à 5 400 tours par minute. L'innovation apportée par ce produit réside dans une augmentation de la densité de stockage qui permet d'obtenir un record de 10 Go par plateau ; moins de plateaux signifie coût de fabrication affaibli. Si ses performances sont loin d'être extraordinaires (environ 12 ms de temps d'accès), son prix en fait tout de même un bon moyen de stockage, idéal en second disque dur ; annoncé aux alentours de 3 000 francs en version 30 Go, il sera rapidement trouvable à un prix plus abordable chez les spécialistes. Disponible de 5 à 30 Go. ■

- Thomas Olivaux

Note ★★★★

Pentium III FC-PGA

Dernière ce nom barbare se cache un Pentium III Coppermine (0,18 micron, 256 Ko de cache), mais au format physique du Celeron PPGA et non plus en cartouche allant sur le Slot 1. Attention cependant, vous ne pourrez pas utiliser ce PIII sur une carte mère Socket 370 conçue pour Celeron. Il faudra attendre l'apparition de modèles de cartes spéciales ou bien l'utiliser sur un adaptateur pour une carte Slot 1. Concrètement, ce processeur disponible à partir de 500 MHz n'apporte rien de particulier sachant que son homologue Slot offre rigoureusement les mêmes performances. La différence devrait se jouer au niveau du prix en faveur du FC-PGA, soit moins de 2 000 francs pour le 500 contre 2 200 francs en Slot. ■

- Thomas Olivaux

Note ★★★

■ **DÉJÀ VU** Le PIII au format PGA n'apporte pas grand-chose.

Iiyama Pro Lite 38c

■ **EN PROGRÈS** Plat c'est bien, performant c'est mieux. À suivre...

Les écrans à cristaux liquides souffrent de la rémanence, c'est-à-dire du temps nécessaire pour qu'un pixel puisse disparaître de l'écran. Ce temps étant trop élevé, l'affichage semble baver dès que les pixels bougent rapidement. Cela est gênant pour les jeux et les films. Iiyama propose un nouveau modèle 15 pouces corrigeant sensiblement le problème. Mais le résultat n'est pas encore suffisant. En revanche, pour un usage bureautique, le Pro Lite 38c est un excellent produit avec son faible encombrement. À environ 8 500 francs (hors taxes), le joueur choisira un bel écran 19 ou 21 pouces malgré sa profondeur. ■

- Thomas Olivaux

Note ★★★

Leo Burnett

Free, si ce n'était pas gratuit, ce serait une très bonne idée de cadeau.

C'est vrai qu'avec 100 Mo pour l'hébergement de votre site Web, des outils pour le gérer et le dynamiser, des adresses e-mail illimitées, une couverture nationale, une tarification téléphonique locale, une hot-line accessible 7j/7 et 24h/24... ça donne vraiment envie de l'offrir. Enfin, vous pouvez toujours essayer.

Demandez votre kit directement par Internet : www.free.fr

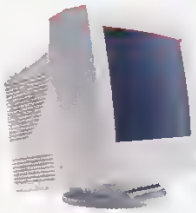
0811 028 028
Prix Appel Local
à partir d'un poste fixe

L'accès gratuit à Internet.

free
La Liberté n'a pas de Prix

Le kit ***Free*** est présent sur le CD ROM du magazine. Tapez le code : [illegible]1GE41193

Hyundai DeluxScan P990



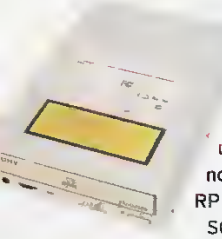
■ **PERFORMANT** Un bon choix que ce tube court et économique.

Hyundai, constructeur coréen de son état, nous propose le DeluxScan P990, un écran 19 pouces tube court. Le rendu graphique est très bon. Les dégradés de rouge et de bleu sont sans défaut. Par contre, les dégradés de vert sont un peu moins précis.
Les effets de moirés sont totalement inexistants. Et les taux de rafraîchissement sont dignes d'un 19 pouces de qualité, 75 Hz en 1 600 x 1 280 et 100 Hz en 1 024 x 780. Par contre, le système de configuration du type One Touch est très peu intuitif.
En résumé, un bon écran, à l'aise dans toutes les situations. De plus, son prix est plus que raisonnable, environ 3 000 francs. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★

Graveur SCSI
Sony CRX140S-RP 8x



■ **ROBUSTE** Ce n'est pas le meilleur, mais la qualité est là.

Le 8x comme vitesse de gravure semble s'installer comme une nouvelle norme. Le CRX140S-RP est un graveur SCSI qui gravera vos CD-R en 8x, vos CD-RW en 4x et lira vos CD-ROM en 32x. En lecture, le débit est particulièrement décevant, n'atteignant jamais les 32x annoncés, mais 18x. Les temps d'accès, eux, sont plus raisonnables, soit 150 ms.

Lors des tests de gravure, aucun problème particulier n'a été noté. Et ceci, que ce soit pour les CD-R ou les CD-RW. Comme d'habitude chez Sony, le matériel est bon, pas toujours exceptionnel comme ici, mais robuste et de qualité. De plus, son prix de 1900 francs n'est pas excessif. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★

Où sont les basses ?

Advance Magic Theater Pro | Le 5.1 accessible.

■ **MOYEN** Un kit 5.1 heureusement accompagné d'une carte son !

INFOS

Nom : Magic Theater Pro
Constructeur : Advance
Caractéristiques techniques : cinq satellites 5 watts RMS, un caisson de basses 25 watts Rms, carte son XG + décodeur AC3.
Prix : environ 1 500 F

Les kits 5.1 se suivent et ne brillent pas par leur originalité. Pourtant, Advance présente le Magic Theater Pro. Il s'agit d'un kit 5.1 accompagné d'une carte son. Les enceintes sont au nombre de cinq (une centrale, deux avants, deux Surround), accompagnées d'un caisson de basses. Le rendu sonore est correct, mais sans fioritures ; aigus et médiums moyens. Par contre, le caisson de basses porte très mal son nom. En effet, nous sommes en présence d'un caisson de médiums, avec des basses quasi inexistantes. Ceci est étonnant, car la finition bois de l'ensemble laissait présager de bonnes choses. Le décodage AC3 se fait *via* une carte son à base XG.

Avec un film DVD, le rendu Dolby Digital est correct.
Par contre, la puissance des enceintes et le manque de basses réduisent la qualité globale de l'ensemble. En outre, il n'est pas possible de configurer la puissance des enceintes, afin de les adapter à une pièce ou à un film. En résumé, un kit 5.1 plutôt moyen, mais qui intègre une carte son XG de bonne facture, acceptable pour débuter dans le *home cinema*.
Les possesseurs de cartes son évoluées lui préféreront un kit 5.1 plus performant. ■

- Yazid Amer

Note ★★★

La beauté en action

Altec Lansing | APT3, designé à la manière de Starck !

■ **DESIGN** Des lignes arrondies et très plaisantes.

Altec Lansing est une société qui sait occuper toutes les niches du marché. Cependant, elle ne possédait pas dans sa gamme de produits *design*. Ceci est maintenant fait ! Les APT3 sont des enceintes au *design* influencé par Starck. Et l'ensemble est plus que plaisant. En ce qui concerne le son, deux petits haut-parleurs se trouvent dans l'enceinte pour des aigus bien restitués. Les médiums sont émis du socle de l'enceinte. Ici, l'esthétisme et le pratique sont mariés de manière réussie. Les basses sortent d'un caisson de bois d'excellente qualité.
Pour finir, nous sommes en présence d'un très bon kit, qui allie beauté et performance, de manière surprenante, et pour un prix frisant les 800 francs. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★★

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

UNE EXPLOSION DE NOUVEAUTÉS chez Difintel-Micro

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01	Belley	04 79 81 00 34	26	Romans	04 75 72 78 34	40	Mont-de-Marsan	05 58 45 04 08	62	Calais	03 21 19 07 00	78	Versailles	01 39 24 13 00
01	Bourg en Bresse	04 74 23 13 94	26	Valence	04 75 78 05 66	41	Vendôme	02 54 67 00 90	64	Lons	03 21 78 75 40	78	Parteney	03 44 94 10 27
01	Ferney Voltaire	04 50 40 43 43	27	Le Neubourg	02 32 07 00 35	42	St-Etienne	04 77 49 00 68	64	Bayonne	05 59 25 78 09	81	Albi	05 63 49 02 99
01	Hauteville	04 74 40 04 28	28	Chartres	02 37 36 44 22	43	Vale-Pres-Le-Puy	04 71 04 26 91	64	Biarritz	05 59 24 38 07	81	Castres	05 63 35 18 84
02	Chauny	03 23 38 00 10	28	Dreux	02 37 50 02 12	44	Nantes (Orvault)	02 40 58 53 00	65	Lourdes	05 62 42 30 64	82	Montauban	05 63 92 13 13
02	Laon	03 23 79 08 84	29	Quimper	02 98 53 52 60	45	Orleans	02 38 62 76 76	66	Perpignan	04 68 35 03 86	83	Toulon	04 94 91 17 91
02	Soissons	03 23 59 18 18	30	Alès	04 66 52 44 56	47	Agen	05 53 77 28 08	67	Heguenau	03 88 63 88 36	84	Avignon	04 90 85 41 66
02	Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72	31	Fenouillet	05 61 70 81 05	47	Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 84	69	Lyon (Sème)	04 72 78 60 84	84	Carpentras	04 90 60 10 11
06	Menton	04 93 28 26 55	31	Muret	05 34 46 07 70	50	Cherbourg	02 33 44 00 88	69	Villefranche/Saone	04 74 07 11 50	84	Orange	04 90 34 47 13
12	Rodez	05 65 67 04 15	31	Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 84	51	Chalons en Champ	03 26 68 49 49	71	Digoun	03 85 53 75 73	84	Valréas	04 90 28 12 00
13	Arles	06 07 06 04 30	31	Saint-Gaudens	05 62 00 31 10	51	Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 48 45	71	Macon	03 85 39 09 92	85	Challans	02 51 49 77 82
13	Fos sur-Mer	04 42 05 96 88	31	Toulouse	05 61 21 22 02	54	Nancy	03 83 30 45 67	71	Montceau-Les Mines	03 85 57 29 49	86	Poitiers	05 49 41 77 45
13	Salons de-Provence	04 90 56 62 30	32	Auch	05 62 61 28 20	54	Longwy	03 82 23 25 15	71	Le Creuset	03 85 55 08 02	87	Limoges	05 55 33 74 43
14	Bayeux	02 31 51 00 99	33	Arcachon	05 56 83 94 23	55	Verdun	03 29 86 78 08	72	La Fleche	02 43 94 89 75	88	Epinal	03 29 82 06 97
14	Honfleur	02 31 89 75 00	33	Bordeaux	05 56 79 05 52	56	Lorrmine	02 97 60 01 57	72	Le Mans	02 43 82 68 14	89	Auxerre	03 86 72 95 60
14	Lisieux	02 31 63 07 77	33	Langon	05 56 63 00 33	57	Forbach	03 87 85 67 16	74	Annecy	04 50 52 86 02	91	St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
14	Vire	02 31 67 87 67	33	Libourne	05 57 25 98 95	57	Thionville	03 82 53 08 02	75	Paris 17eme	01 47 64 15 94	92	Neuilly sur Seine	01 47 45 17 97
15	Aurillac	04 71 43 56 58	34	Agde	04 67 21 32 71	57	Metz	03 87 74 65 70	76	Elbeuf	02 35 77 83 50	93	Livry Gargan	01 43 30 24 25
17	La Rochelle	05 84 51 84 91	34	Beziers	04 67 49 01 65	58	Nevers	03 86 59 98 83	76	Rouen	02 35 73 66 50	93	Montreuil	01 48 97 05 54
17	Royan	05 46 22 15 04	34	Sete	04 67 46 16 18	59	Tourcoing	03 20 27 00 84	77	Chelles	01 64 21 55 84	93	Montreuil 2	01 43 48 11 13
17	Saintes	05 46 93 51 75	35	Fougeres	02 99 94 21 00	59	Hazebrouck	03 28 50 10 16	77	Fontainebleau	01 60 71 01 14	93	Tremblay en-France	01 49 63 18 93
19	Brive	05 55 24 47 57	37	Tours	02 47 75 50 01	60	Beauvais	03 44 48 53 60	77	Lagny	01 64 12 34 81	94	Maison Alfort	01 48 93 35 14
21	Dijon	03 80 70 15 78	38	Grenoble G.Place	04 76 09 26 68	60	Chantilly	03 44 57 69 78	77	Nemeurs	05 53 77 28 04	94	Cachan	01 47 40 06 15
22	Loudeac	02 96 66 02 05	38	Grenoble C. Renal	04 76 43 27 93	60	Clermont	03 44 50 41 00	77	Pontault Combault	01 60 29 53 76	95	Sarcelles	01 39 92 47 16
24	Bergerac	05 53 73 90 28	38	Bourgoin	04 74 43 28 53	60	Crépy en Valois	03 44 59 21 18	78	Blancourt	01 30 13 87 30	97	Cayenne	05 94 28 25 28
24	Perigueux	05 53 53 55 84	38	Voiron	04 76 67 46 95	61	Alençon	02 33 26 11 00	78	Maisons Laffitte	01 39 62 48 34	97	Fort de France	05 96 70 79 67
25	Montbeliard	03 81 94 17 05	39	Dole	03 84 72 66 67	61	Argentan	02 33 67 29 00	78	Montigny le Bretanneux	01 30 64 04 76	98	Noumea	00 687 26 43 34
			39	Lons Le Saunier	03 84 24 41 59	61	L'Aigle	02 33 34 27 00	78	Pessy	01 30 06 04 86			
			40	Dax	05 58 56 29 03	62	Boulogne-sur-Mer	03 21 54 03 02	78	Plaisir	01 30 07 52 81			

SUISSE
- 3 magasins

ESPAGNE
- 10 magasins

BELGIQUE
- 2 magasins Mons 065 84 60 33
  Saint Ghislain 00 32 65 35 32

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM
- Fecamp • Melun • Louviers • Sucy-en-Brie • Cambrai • La Réunion • Carcassonne • St-Germain-en-Laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche-sur-Yon • Issy-les-Moulineaux • Louviers • Colmar • Narbonne • Paris • Marmande • Saint-Lo • Pessac

MAROC
- Casablanca

PORTUGAL
- Lisbonne 1 et 2

Memorex TriMaxx 200

Memorex propose ici un produit assez original. Le TriMaxx 200 est un graveur 6/4/24, et un lecteur de DVD 4x.

Les caractéristiques techniques sont voisines de celles annoncées. Le débit en mode CD est de 18x en moyenne et en mode DVD, de 4x.

■ **COMPLET** Lisez vos CD et DVD avec un seul lecteur.

Les temps d'accès sont eux moins performants, 180 ms en mode DVD et 140 en mode CD. En ce qui concerne la gravure, le TriMaxx s'est bien comporté et ceci quelle que soit la vitesse choisie.

En résumé, il s'agit d'un bon produit. Il permet d'économiser un emplacement 5 pouces 1/4. Seul réel défaut, en dehors des temps d'accès très moyen, son prix, environ 2 800 francs. ■

- Yazid Amer

Note ★★★

Adaptec 19160

Depuis toujours, le SCSI est considéré comme la meilleure norme pour les disques durs, bien que très cher. Si vous souhaitez faire de la vidéo ou tout simplement avoir un disque ultra-performant, optez pour la dernière évolution en date, l'Ultra160. Cependant, un contrôleur Ultra160 n'étant pas donné, la dernière-née d'Adaptec, la 19160, peut s'avérer convenable pour le grand public avide de performances. Vendue environ 2 000 francs, elle vous permettra de passer au SCSI Ultra160 en douceur. Cette carte est idéale avec le nouveau disque Atlas V de Quantum qui s'avère très performant. ■

- Thomas Ollvaux

Note ★★★

■ **CHER** Si le SCSI reste hors de prix, le 19160 s'oriente dans la bonne direction.

Le retour de Goupil !

Playmania P600EB | Plutôt équilibré.

■ **ARGENTÉ** Pour une fois, pas de PC blanc, noir ou à la iMac !

INFOS

Nom : P600EB
Constructeur : Goupil
Caractéristiques techniques : PIII 600EB, 128 RAM, 20 Go DD, Vodoo 3-3000 16 Mo, écran 17 pouces
Prix : env 14 000 F.

Le Playmania P600EB est le dernier modèle de chez Goupil. Ce constructeur met toujours un point d'honneur à offrir des machines au *design* original.

Ce PC est complètement argenté, du boîtier à l'écran, en passant par le couple clavier/souris.

Le Playmania P600EB est, comme son nom l'indique, un PC pour joueurs. Pour cela, il regroupe des composants de qualité.

Le processeur est un PIII-600 EB, petit dernier de la gamme Intel. Il possède 128 Mo de RAM, assurant un confort certain. Son disque dur est de 20 Go. Vous trouverez un lecteur de DVD 8x Toshiba et un graveur Acer 6/4/24.

La carte graphique est une Voodoo3/3000 avec une sortie TV. Il s'agit d'une carte correcte mais loin d'être prête pour les jeux de la prochaine génération. De plus, la carte son n'est autre que le *chipset* Via de la carte mère. Pour un joueur, une carte gérant le positionnement 3D aurait été la bienvenue.

Seront aussi livrés un modem V90, une paire d'enceintes multimédia (les ACS33), un *joystick* (le Saitek Cyborg) et des logiciels (Heart of Darkness, Corel Suite, entre autres). L'écran quant à lui est de qualité moyenne. En résumé, il s'agit d'un ordinateur de bonne qualité, mais la carte graphique et la carte son sont sujets à caution pour des joueurs. Heureusement le système est ouvert, l'évolution de cette configuration se fera sans mal. ■

- Yazid Amer

Note ★★★★

Pad miniature

Acco Pad Gravis | Interdit aux humains.

■ **MICRO...** Pas très pratique, mais si vos mains sont petites...

Gravis nous présente ici le *pad* Acco. Il s'agit d'un *joypad* assez surprenant, par sa taille tout d'abord. Il semble fait pour un enfant de cinq ans. Si votre main parvient tout de même à le saisir, alors peut-être trouvera-t-il grâce à vos yeux. L'ergonomie des boutons est bonne et le *stick* permet de multiples usages. La précision est étonnante. Les 10 boutons sont programmables. La connexion se fait *via* le port série. Mais pour environ 300 francs, ce *pad* semble ne pas très bien se positionner. Seul son poids léger permet de rehausser son niveau. ■

- Yazid Amer

Note ★★

NOUVEAU !
18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement·

www.micromania.fr

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

Si vous êtes bloqué dans un jeu, n'hésitez pas !

SOS JEUX : 500 Micromanes pour vous aider !

Posez votre question sur www.micromania.fr à la rubrique SOS JEUX.

MICROMANIA
Les nouveautés d'abord !

FLASH-INFOS : L'information de dernière minute.

INFORMATIONS : L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

ZONE MICROMANE : Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

THE SIMS : Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

A LA UNE SUR : Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES Consultez dès maintenant et gratuitement 18 000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Demain ne meurt jamais, Resident Evil 3, Age of Empires 2, The Sims, Final Fantazy 8, Battle Zone 2...

ZOOMS : Découvrez en urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit à Internet

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une e-news en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

LES MICROMANIA

MICROMANIA VALENCIENNES — NOUVEAU

MICROMANIA ANTIBES
C.Cial Carrefour Antibes

MICROMANIA LE MANS
C.C. La Chapelle Saint-Aubin

MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau 3
75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

MICROMANIA MONTESSON
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

MICROMANIA LE MERLAN
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

MICROMANIA FORUM DES HALLES
MICROMANIA MONTPARNASSE
MICROMANIA CHAMPS-ELYSÉES
MICROMANIA OPÉRA
MICROMANIA ITALIE 2

RÉGION PARISIENNE

MICROMANIA VELIZY 2
MICROMANIA SAINT-QUENTIN
MICROMANIA PLAISIR
MICROMANIA LES ULIS 2
MICROMANIA EVRY 2
MICROMANIA LA DÉFENSE

MICROMANIA BEL'EST
Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

MICROMANIA PARINOR
Aulnay-sous-Bois

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
MICROMANIA CRÉTEIL
MICROMANIA BERCY 2

PROVINCE

MICROMANIA CAP 3000
MICROMANIA NICE-ETOILE
MICROMANIA VITROLLES

MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barneoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier
Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
MICROMANIA NANCY
MICROMANIA EURALILLE
MICROMANIA LILLE V2

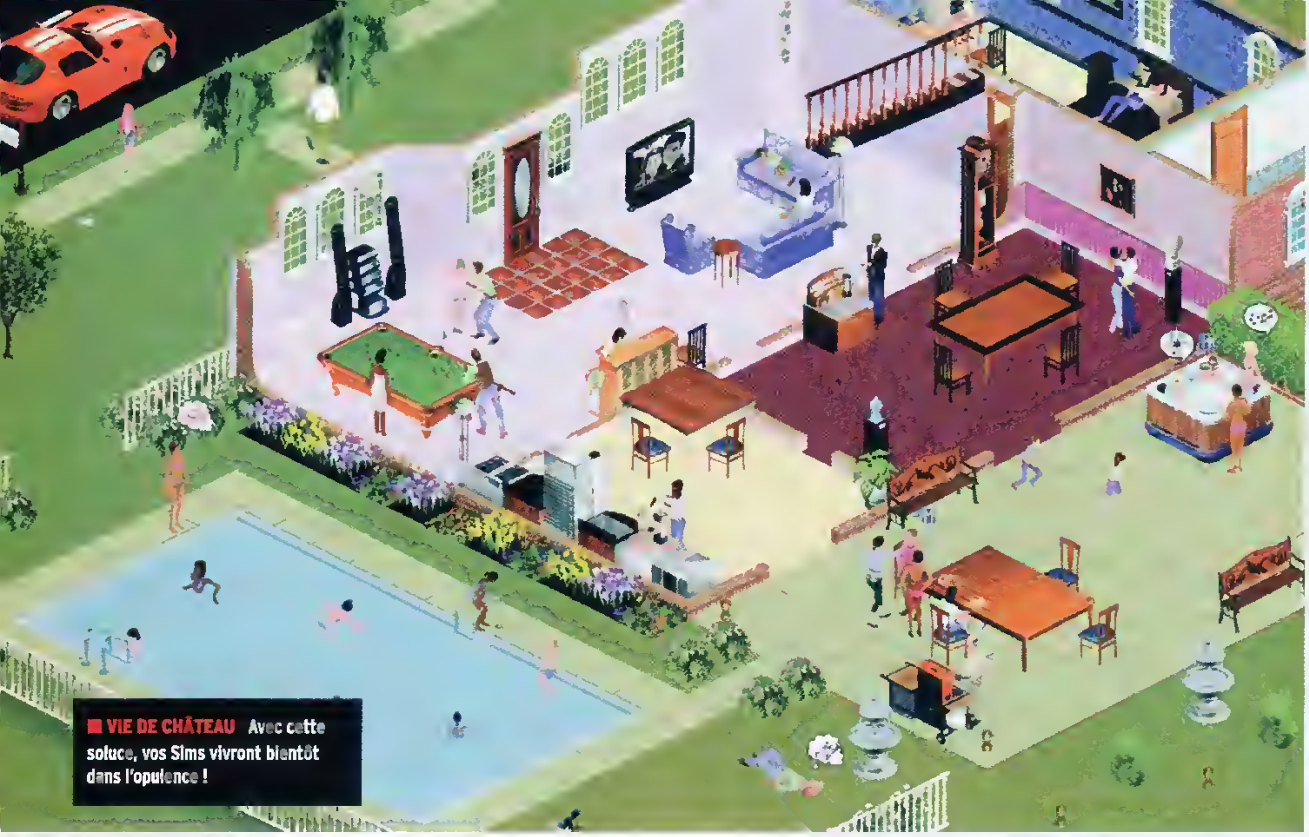
MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg
Tél. 03 88 32 60 70

MICROMANIA ILLKIRCH
Tél. 03 90 40 20 20

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
MICROMANIA AVIGNON



VIE DE CHÂTEAU Avec cette soluce, vos Sims vivront bientôt dans l'opulence !

Une vie ordinaire

Les Sims | Améliorez le quotidien de vos êtres numériques.

À l'image du déroulement de nos propres vies, la gestion du temps est un *challenge* à relever dans le monde merveilleux des Sims. Entre aller au travail, l'absence de *week-ends*, et la sensation de toujours s'acquitter des mêmes tâches quotidiennes, il est très dur de se concentrer sur ce qui préoccupe le plus vos Sims : prendre du plaisir et se socialiser.

Créer vos propres Sims, plutôt que prendre ceux du jeu, vous donnera une petite famille plus facile à contrôler.

Ce guide vous expose une manière de jouer. Elle devrait conduire votre ménage à la réussite et la prospérité, aussi peu scrupuleuses soient-elles.

Nous débuterons avec la création des Sims, puis nous passerons en revue le déroulement journalier de leur vie à la façon d'un agenda – mettant en exergue les astuces et stratégies à adopter. Ces informations seront utiles pour tous les styles de jeu.

VOS CRÉATURES...

La meilleure façon de débuter est sans doute de créer ses propres Sims, plutôt que d'utiliser les familles préfabriquées. Pourquoi ? Tout simplement parce qu'il est alors plus simple de déterminer les causes et effets de vos actions ainsi que les raisons de certains comportements de vos Sims !

Personne ne souhaite posséder un Sim oisif qui vivrait comme un cochon et qui ne ferait rien pour aider les autres. Il est donc très important de prêter attention aux paramètres de personnalité lorsque vous définissez les caractéristiques de vos Sims : *propreté*, *aisance*, *dynamisme*, *fêtard* et *caractère*. La chose la plus simple à faire quand vous commencez une partie est de distribuer les points de personnalité de façon égale entre tous les traits de caractère, afin de créer un Sim homogène (appelons-le Larry). Cependant, nos premières expériences avec les Sims ont montré qu'ils étaient assez rustres - la valeur de propreté est donc à rehausser. Cela dit, il est possible de garder ces points supplémentaires pour les autres traits et engager une bonne dès que possible.

Quoiqu'il en soit, une chose est certaine : il est plus facile de débuter avec deux Sims en ménage

PERSONNALITÉS ÉQUILIBRÉES Des Sims aux points de personnalité bien répartis sont plus faciles à contrôler que des personnages aux caractères trop bien trempés !

Les Sims sont-ils nudistes ?

Quand on vous dit que même les styles de vie « alternatifs » sont possibles dans Les Sims !

SUR SON 31 Larry sait comment attirer l'attention de ses nouvelles voisines !

UN PETIT BILLARD ? Faites attention où vous mettez votre queue de billard. Un mauvais pas et c'est la catastrophe pour ce pauvre Larry si vulnérable !

Des choses étranges peuvent se produire dans Les Sims, et quelque fois très inattendues. Soyez bien attentif sinon vous rateriez quelque chose de vraiment très amusant : la phase de nudisme de Larry. Un jour, après avoir pris une douche, Larry oublia tout simplement de mettre des habits et partit au boulot ainsi. Cela dura quelques jours avant qu'il ne se convainque qu'habillé, il n'était pas mal non plus. Maxis nous confirme que c'est un *bug* pour notre plus grand plaisir !

SIMS SOUS WINDOWS Mettez beaucoup de fenêtres, les Sims aiment la lumière !

qu'avec un célibataire. De ce fait, chaque Sim aura quelqu'un pour développer son social 24h/24. Ainsi, nous avons créé la pulpeuse Pamela pour que la vie de notre Larry soit moins morose (pas de sous-entendus déplacés, les pervers !).

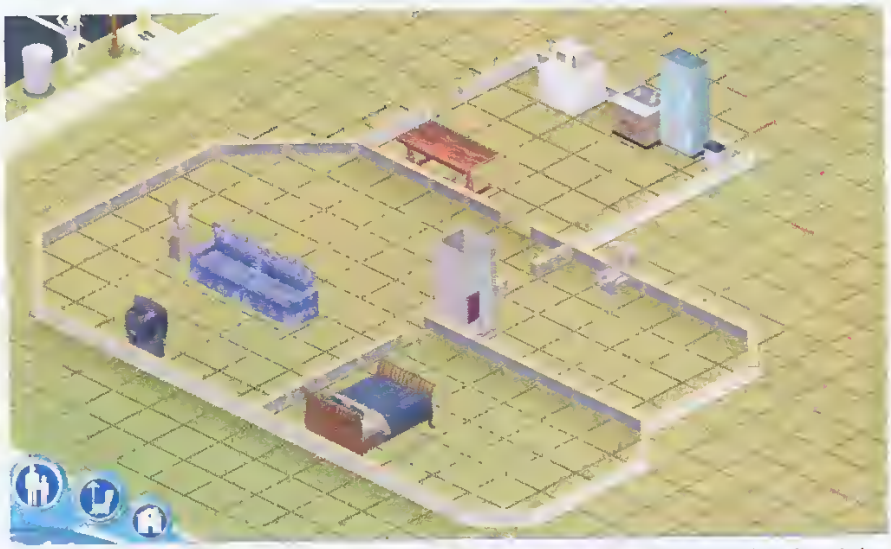
Mieux vaut s'en tenir là pour le moment au niveau de votre famille de Sims, les choses devenant bien plus compliquées avec l'accroissement du nombre de personnes à gérer. Il est important de noter que, bien que Larry et Pamela possèdent le même nom de famille (Latter), ils ne sont pas mariés – vous devez donc établir un bon relationnel entre eux, comme avec tout autre couple.

TOURNEZ MÉNAGES

Il est temps de construire maintenant une maison pour Larry et Pamela. Nous avons choisi de construire plutôt que d'acheter car, encore une fois, cela permet un contrôle total sur ce que l'on va obtenir – de plus, l'éditeur de maison est vraiment très plaisant ! Tout d'abord, nous avons besoin d'un morceau de terrain pour construire. Détruire la maison du 5 ou 6, avenue des Sims constituerait un bon choix, ces parcelles de terrain étant les plus abordables pour construire. Mais nous préférons les laisser pour des Sims célibataires (attendez la suite pour comprendre) et nous construisons au 7, avenue des Sims.

Avec 14 000 dollars après l'achat du titre de propriété, n'espérez pas réaliser vos grands projets d'aménagements : vous avez juste de quoi acheter le strict minimum pour vos Sims. Commencez par construire les murs pour une petite maison de quatre pièces : une cuisine, un salon, une chambre à coucher et une salle de bain. Il est primordial que chaque pièce soit la plus spacieuse possible, les Sims adorent l'espace ! Cela dit, il est également important de conserver une architecture agréable car les Sims ne sont pas friands des pièces rectangulaires. Faites parler vos talents d'architecte avec le peu de moyens dont vous disposez. Pensez au futur aménagement de votre logis et

Pour votre première maison, soyez modeste et n'oubliez pas que vos Sims doivent manger tous les jours.



FAIRE LE MUR Au début du jeu, concentrez-vous sur le *design* des pièces (qui doivent être claires et spacieuses) et l'achat du mobilier strictement nécessaire. Attendez d'avoir quelques revenus pour le superflu !

CHEAT CODES

Nox
Appuyez sur F1 puis tapez «Racolaws» pour passer en mode Cheat.
Set god : God Mode (mana illimitée)
Help cheat : tous les *cheats*
Cheat ability : pouvoirs du perso à zéro
Cheat goto (waypoint | x y). retournez au *waypoint* x ou y.
Cheat health : santé à fond
Cheat mana : mana a fond
Cheat level x : changer de niveau
Cheat spells : amenez les sorts au niveau de votre choix.
Cheat gold x : de l'or en rab

LE PETIT ARCHITECTE Vos Sims n'étant pas très doués dans leurs déplacements, laissez assez d'espace pour qu'ils ne soient pas coincés !

LES TEMPS SONT DURS Si vos Sims ont faim et que leurs finances sont à zéro, revendez une partie de leur mobilier que vous pourrez toujours racheter le lendemain !

efforcez-vous d'être le plus créatif possible. Maintenant que vous avez défini le *design* basique de vos pièces, ajoutez toutes les choses vitales dont un Sim a besoin pour survivre : un lit, des toilettes, un frigo, une télé, un canapé, un four à micro-ondes et une douche. Ajoutez également un évier, une table de chevet avec une lampe, et une table de cuisine pour que vos Sims disposent d'un endroit où se restaurer.
En dehors des toilettes et du frigo, les deux choses les plus importantes sont le lit et la télé. Procurez-vous le meilleur matériel que vous puissiez acheter car ces équipements ont un impact énorme sur le bien-être de vos Sims dans leur petit chez-soi.

La seule façon de garder vos amis est d'organiser souvent des fêtes ! Youpi !

Ensuite, placez autant de fenêtres que possible : les espaces lumineux et « aérés » sont appréciés. Décorez sobrement avec les tapis, les décorations murales et les revêtements de sol les plus abordables. Ces éléments sont secondaires dans la mesure où ils peuvent être améliorés ultérieurement, mais aucun Sim n'aime un sol ou un mur nus.

DÉCO Prévoyez assez d'emplacements pour que vos Sims puissent décorer à leur guise.

En dernier lieu, mais de manière impérative, vient le téléphone. Assurez-vous d'avoir encore suffisamment d'argent pour en acheter un ! Sans téléphone, vos Sims ne pourront pas appeler leurs voisins pour les inviter, commander une pizza ou alerter les pompiers. Prenez-en un et placez-le au centre de vos quatre pièces (autant que possible en tout cas). Pensez également à acheter une ou deux poubelles si vous ne souhaitez pas voir votre création transformée en décharge municipale de la ville.
Il vous reste encore de l'argent après cela ? Dépensez-le dans quelques plantes d'appartement et décorations de bon ton pour égayer un peu l'ensemble.

Bon, il est temps de vivre maintenant ! Cliquez sur le bouton du mode Vie, puis laissez Larry et Pam explorer leur nouveau territoire. Suivez-les précautionneusement afin d'observer leur comportement et leurs réactions face à ce nouvel environnement.

1er JOUR
Emménager

Après avoir pris leurs repères, Larry et Pam vont vaquer à leurs occupations. Larry épluche le journal à la recherche d'un emploi et est embauché comme cascadeur à 175 dollars la journée !
Pam prépare le repas et accueille les voisins qui sont venus leur souhaiter la bienvenue (et

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

58500 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au

08 926 88 926

24h/24, composez le

08 926 88 926

2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU

3615 SOLU

s'incruster au passage). Larry et Pam rencontrent trois autres Sims dans la journée, ça commence plutôt bien. Larry, autoproclamé « Aldo Maccione en herbe », ne met pas beaucoup de temps à se prendre une baffe de la part de Pamela, indignée (tss, toutes les mêmes !).

2e JOUR
Les temps sont durs !

Larry et Pam brûlent leur maigre pécule et en paient les pots cassés. Après avoir organisé une petite sauterie avec leurs voisins (indispensable pour se faire des amis), ils n'ont plus d'argent pour subvenir à leurs besoins. Rien à manger pour le soir, ils sont obligés de vendre leur table de salle à manger pour pouvoir acheter de la nourriture. Avoir le ventre plein pour partir au travail est quelque chose de vital, surtout si Larry veut obtenir une promotion rapidement (plus vous êtes de bonne humeur quand vous partez au boulot et plus votre travail est bien noté). Larry refait une tentative d'approche un peu plus subtile après le dîner et récolte sa deuxième baffe (tss, tous les mêmes !).

■ **DONJUANISME** Pour séduire, outre la prévenance et les petits cadeaux, n'hésitez pas à prendre des initiatives, quitte à vous faire jeter plusieurs fois. Cela finit généralement par payer, dans tous les sens du terme !

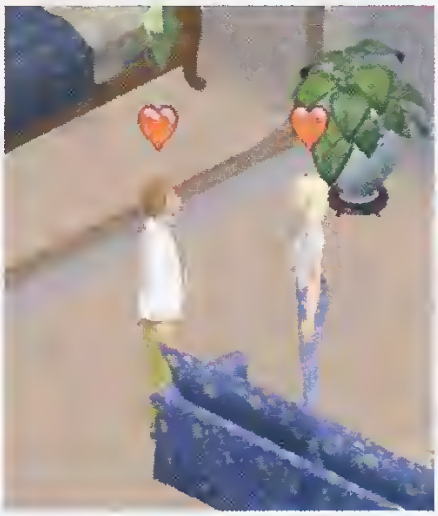
3e JOUR
Tout va pour le mieux !

Vendre cette table a vraiment sauvé la mise. Larry est promu instructeur de saut à l'élastique. Ils peuvent désormais remplacer la table, acheter une commode (qui leur permettra de changer de vêtements) et même prendre quelques plantes pour donner plus de gaieté à leur nid douillet. Larry ne désespère toujours pas et fait le *forcing* avec Pam. Il parfait sa technique de séduction qui devient de plus en plus complexe et transforme l'essai... Plus besoin de dormir sur le sofa désormais ! Par la même occasion il augmente le coefficient de confort de son sommeil, peut-être au détriment de celui de Pam, qui sait ?

Attention aux horaires de travail de vos couples. Les Sims ont besoin de se voir pour s'aimer !

4e JOUR
Cambriolage !

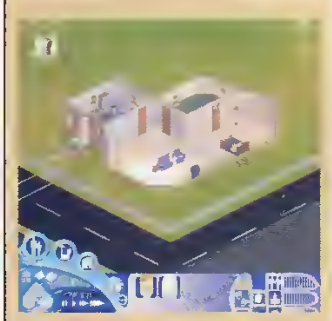
L'argent se fait rare, donc Pam décide de trouver un travail comme serveuse, mais son projet professionnel reste bien évidemment de devenir une grande actrice. Après le travail, Larry rencontre Chris dans la rue et s'essaie encore à ses talents de charmeur... Il obtiendra au moins



■ **AMOUR TOUJOURS** Quand un petit cœur apparaît devant l'icône du partenaire de votre Sim, c'est que l'amour a lancé ses petites flèches sur les pauvres Sims. Le résultat est visible sur la photo de droite.

Sim Château

Établir les plans, construire et modifier sa maison est très prenant. Voici comment la maison de nos Sims a évolué au fil du temps. Un petit retour sur nos débuts dans la vie...



■ **JOLI BOUIBOUI** Ne vous moquez pas, il faut bien démarrer dans la vie !

■ **SUPER PALACE** Avec une maison pareille, les fêtes vont aller bon train !

3617 WEBINFO•STORE, c'est simple et pratique. Oubliez chèque et Carte Bleue et recevez chez vous, sous 48 heures* et sous Colissimo suivi, toutes vos commandes en payant simplement le prix de votre communication (5,57 francs TTC par minute).

3617 WEBINFO•STORE, c'est un choix exceptionnel de plus de 450 jeux et accessoires pour toutes les plateformes et toutes les consoles : PC, MAC, Playstation, Nintendo 64, Game Boy et Dreamcast.

-10% -20% -40%

sur une sélection d'articles

Swat 3, Close Quarters Battle - Monopoly 2
Guérilla (Jagged Alliance 2) - Tomb Raider IV
Ford Racing - Unreal Tournament - Airport Inc.
Final Fantasy VIII - Pro-Pinball Fantastic Journey
Planescape Torment - Supreme Snowboarding
Paris 1313 - The Settlers 3, la Quête des Amazones
Gabriel Knight 3, Enigme en Pays Cathare - Venise
The Longest Journey - Aztec - 24 heures du Mans
Indiana Jones et la Machine Infernale - NBA 2000
The Nomad Soul - Trick Style - Flight Unlimited 3
Age of Empire 2, The Age of Kings - Formula One 99
Rayman 2, The Great Escape - Theme Park World
The Operational Art of War 2 - Flight Simulator 2000
Rally Championsship 2000 - Atlantis 2 - Pharaon
Roller Coaster Tycoon, Nouvelles Attractions
GTA 2 - Corsairs Gold - GP 500 - Napoleon 1813
Tonic Trouble - Tarzan - Sega Rally Championship
Civilization II, Test of Time - Panzer General 3D
Pizza Syndicate - Expert Pool - Pavillon Noir

Disque dur SCSI 9 GO LVD - Carte mère Athlon mémoire 128 PC100 - Ecran 22 pouces iiyama Voodoo 3 / 3DFX 2000 - DVD Hitachi + carte **Appareil photo numérique Kodak DC280** Carte Tuner TV - Sidewinder freestyle Pro

Mais **3617 WEBINFO•STORE**, ce n'est pas que des articles de jeux. Nous vous proposons également un catalogue exhaustif de CD Audio, DVD, K7 Vidéo, du matériel informatique ainsi que des articles divers tels que des fleurs, des bijoux ou des bouteilles de champagne. [illegible] Vous pouvez même laisser un message personnalisé et une adresse de livraison différente de la vôtre si vous souhaitez faire un cadeau.

de nouvelles promos tous les jours

Vous pourrez aussi nous faire part de vos suggestions ou de vos idées par notre service courrier directement en ligne et nous nous engageons à répondre à toutes vos questions ou remarques sous 48 heures.

Venez donc découvrir notre catalogue complet et n'oubliez pas de taper votre mot de passe **GPC** !

OFFRE RÉSERVÉE
aux lecteurs de **Gen 4 PC** STORE vous offre 10 minutes sur votre première commande. Pour bénéficier de cette offre il suffit de taper sur 3617 **WEBINFO•STORE** ce mot de passe : **GPC** lorsqu'il vous sera demandé

Sans CB ni Chèque

3617 WEBINFO * STORE

IMMORAL Jeu américain original, Les Sims encourage presque l'adultère ! Tant que Kenneth Starr n'est pas dans le coin...

AMOUR TOUJOURS Larry séduit toutes les femmes mariées du coin !

une amie pour la famille ! Sur un coup de tête, il décide d'acheter une alarme de maison, on n'est jamais trop prudent ! Et cette même nuit, Larry et Pam sont victimes d'un cambriolage mais l'alarme judicieusement achetée leur permet de prendre le cambrioleur la main dans le sac. Ils reçoivent 1000 dollars de prime pour la capture du malfrat et 400 dollars de dédommagement de leur compagnie d'assurance pour le téléviseur que la police doit garder comme pièce à conviction. Ils achètent ainsi une nouvelle télévision, une bibliothèque (qui leur permettra de se divertir et d'améliorer leurs compétences en mécanique et en cuisine), et quelques décorations pour la maison. Ils investissent également dans un broyeur de déchets qui devrait rendre leur maison encore plus propre étant donné que sa contenance est bien plus grande que celle d'une poubelle. La passion entre Pam et Larry s'enflamme davantage et ils finissent par se marier.

CHEAT CODES

Les Sims

Pendant le jeu, faites **CTRL + MAJ + C** puis entrez

Klapaucius $1000 Simoleons

Water_tool votre maison est entourée d'eau

Set_hour changez l'heure

Set_speed changez la vitesse du jeu (de -1000 à +1000)

Interests la personnalité et les goûts des Sims

Autonomy x changez les pensées des Sims (de 1 à 100)

Grow_grass x faites pousser l'herbe (de 1 à 150)

ACCIDENTS DOMESTIQUES Faire étudier la cuisine à vos Sims n'est pas du tout du temps perdu. Au contraire, cela leur évitera de périr d'une façon tragique !

5e JOUR

Quand revient l'amour !

Sa romance avec Larry met Pam de bonne humeur et elle obtient une promotion pour son dynamisme ! Avec la prime, ils achètent un nouveau four qui permettra de cuisiner des mets délicats. Pam s'affaire à la lecture de son livre de cuisine. La maison est toujours un peu en désordre donc ils louent les services d'une bonne. Pendant ce temps, Larry reste à la maison pour concrétiser sa petite aventure avec Chris. Mais cet imbécile va trop loin et lui fait une demande en mariage, ce que Chris accepte ! La polygamie est permise dans le monde des Sims, et c'est un excellent moyen de ramener de larges sommes d'argent dans le ménage, même si cela peut choquer la morale. Lorsqu'un Sim célibataire s'installe avec son ou sa bien-aimé(e), il ramène en effet avec lui son réseau d'amis et son argent. Cependant, Chris ne vivait pas seule, elle avait un colocataire. Donc tout ce qu'elle offre à Larry et Pam c'est... elle (Chris ayant quitté un autre « ménage », elle laisse l'argent à celui qui reste). Larry, rappelle-toi de te marier pour l'argent la prochaine fois !

QUAND L'ENFANT PARAÎT Si, comme dans la vie, l'arrivée d'un bébé rend toute la maisonnée folle de bonheur, s'en occuper n'est pas une sinécure. Dans le doute, nourrissez-le !

6e JOUR

Fin tragique !

Pourtant partie d'une bonne intention, la tentative de Chris de préparer le petit déjeuner sans aucune notion sur la façon de cuire des œufs lui fut fatale ! Un feu se déclencha dans la cuisine et commença à s'étendre aux autres pièces. Chris tenta d'éteindre les flammes mais périt brûlée. Larry et Pam firent leur possible pour reprendre le dessus. Pam nettoya la maison tandis que Larry se recueillait sur le tas de cendres de

Les experts ont la parole

Qui d'autre que les auteurs du jeu pour prodiguer les meilleurs conseils sur Les Sims ? Personne ! Voici les recommandations de chacun d'entre eux...

Chris Trottier

SIM GIGOLO

Invitez vos voisins pour passer du bon temps ensemble (regarder la télé, prendre un bain « hot », ou faire une partie de billard). C'est toujours à vous de faire le premier pas.

Vos voisins prendront congé s'ils ne trouvent pas le confort à leur goût. Pour les satisfaire, proposez leur une activité assise (manger, jouer aux échecs, regarder la télé).

Ne dépensez pas de points de personnalité dans la propreté. Il est assez facile de s'attacher les services d'une bonne pour passer derrière vos cochons de Sims.

Pour éviter que des Sims propres se lavent trop souvent les mains, n'achetez pas d'évier.

Don Hopkins

SIM COMMERÇANT

Il est possible de modifier subtilement les paramètres de temps. Si vous pointez le curseur sur la personne sélectionnée alors qu'elle marche, elle accélérera. Si vous pointez le curseur sur une personne non sélectionnée ou un visiteur alors qu'il marche, il ralentira. Ces deux constatations sont très utiles à différents niveaux : afin de rendre la personne sélectionnée plus efficace, ralentir un prétendant possible à votre Sim pour en favoriser un autre. Ceci permet en général d'avoir un contrôle plus fin sur les interactions sociales des Sims.

Will Wright

SIM PÈRE DE FAMILLE

Chaque enfant rapporte une moins-value de 10 % sur vos impôts. Quatre enfants = 60 % (100 %-40 %) de votre imposition normale.

Une fois que vous avez amassé suffisamment d'argent, vous pouvez mener la belle vie en faisant de la vente d'œuvres d'art (achetez bas et revendez au prix fort).

Faire des pièces plus grandes permet de contenir plus d'objets à l'intérieur.

Il est possible de construire les escaliers à l'extérieur pour préserver l'espace intérieur. Assurez-vous juste que la partie haute des escaliers mènent bien à une section de sol valide.

Il est possible de construire des allées élevées autour de votre propriété en utilisant des colonnes et des sections de sol.

Vous pouvez utiliser l'outil de création de sol pour définir des routes que vos Sims s'efforceront d'emprunter en priorité à l'extérieur (une astuce utile pour les éloigner des plates-bandes).

Les Sims préfèrent des pièces au *design* intéressant et imaginatif (plutôt que des pièces carrées).

David Oester

SIM MANUTENTIONNAIRE

Si vous avez une télé ou une radio dans votre chambre à coucher, assurez-vous de la couper avant que vos Sims aillent au lit. Cela leur évitera une nuit agitée.

Acheter une alarme de maison peut vous éviter de perdre des biens et vous pouvez obtenir une récompense lorsque vous appréhendez un cambrioleur.

Si votre Sim est mauvais cuisinier, préférez un four à micro-ondes au four traditionnel.

Louez une bonne si vous n'aimez pas passer votre temps à faire le ménage dans la maison.

Louez les services d'un technicien pour maintenir vos appareils ménagers en état de marche.

Kana Ryan

SIM ASSISTANTE SOCIALE

Installez-vous avec des Sims célibataires de votre voisinage. Faites en sorte de faire des ménages à trois, quatre, cinq... dix ! Chaque Sim célibataire ramène une belle somme d'argent au nouveau foyer.

Sean Baity

SIM SANS PROFESSION

Si vous n'aimez pas les vêtements que portent vos Sims, achetez leur une commode et ils pourront ainsi en changer à votre convenance.

Les Sims essaieront de trouver un minuteur lorsqu'ils cuisineront. Efforcez-vous d'en mettre un à proximité (sur le frigidaire par exemple).

La stratégie du canapé-lit : n'achetez pas de lits, préférez-leur plutôt des sofas dernier cri. Ils sont très confortables et font très bien office de lit. Associez leur une télé et vous aurez confort et détente à la fois.

Invitez des amis à regarder la télé chez vous, vous obtiendrez des points de sociabilité confortablement installé dans votre canapé.

Patrick Buechner

SIM AGENT IMMOBILIER

Achetez l'équipement vital avant de tracer le *design* de votre maison. Ainsi vous ne serez pas à court d'argent, les travaux achevés.

Pour que vos Sims bénéficient de plus de choix de carrières, achetez un ordinateur qui étendra leur zone de recherche à Internet. Puis vendez le avant qu'il ne perde trop de valeur.

CHEAT CODES

Les Sims (suite)

Map_edit on/off : modifie la carte.

Route_balloons on/off : déconnectez le tutorial.

History : supprime l'historique de la famille.

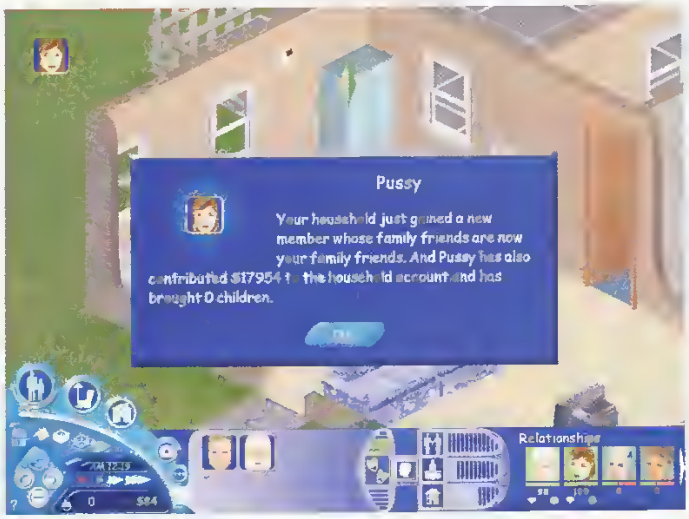
Edit_char : ouvre l'écran de création de personnages.

Lot_size x : amenez la taille de la surface de jeu à x.

L'argent facile : Lancez le mode Cheat puis tapez « klapaucius ». Tapez alors «!;!» (maximum 60)

Ne sortez plus les poubelles : pour ne pas perdre de temps à sortir les poubelles, ordonnez à vos Sims de vider la corbeille, puis annulez l'ordre. Ensuite, faites-leur ramasser par terre ; quand ils auront à nouveau jeté les ordures, la poubelle ne sera plus pleine !

Ne pas payer les factures : laissez une facture impayée jusqu'à ce que le facteur apporte les nouvelles. Quand le petit signal apparaîtra sur la boîte aux lettres, payez la première, les autres disparaîtront.



■ **MARIAGE D'ARGENT** Une bonne façon d'augmenter vos revenus est de vous marier. Le fait de vivre déjà avec quelqu'un ne gêne apparemment pas !

la pauvre défunte, puis il retourne travailler. Ils doivent vendre la bibliothèque et le tableau pour remplacer le frigo et le four détruits dans l'incendie (une remarque en passant : les œuvres d'art prennent de la valeur avec le temps, un Sim ayant le sens des affaires peut donc amasser beaucoup d'argent en faisant de ces dernières un commerce). Hélas, Larry ne peut pas oublier la mort de Chris, et il décide de vendre la maison pour s'installer avec Pam au 6, avenue des Sims afin de tirer un trait sur son passé. Après avoir équipé leur nouvelle maison, ils reprirent leur train-train quotidien.

7e JOUR
Un nouveau voisin

La maison au 7, avenue des Sims ne reste pas longtemps vide. Nous laissons donc de côté Larry et Pam pour nous intéresser à Pussy Galore, une magnifique actrice à la recherche d'un contrat. Elle cherche un homme qui puisse prendre soin d'elle. Comme par hasard, Larry passe dire bonjour et avant qu'on ait le temps de faire « ouf », on retrouve les deux Sims en train de se bécoter comme des adolescents.

8e JOUR
Quel tombeur ce Larry !

Fan des exploits amoureux de James Bond, Larry ne peut enlever Miss Galore de ses pensées. Il l'invite après le travail et, pendant que cette naïve de Pam prépare le repas, il commence son travail de séduction. Après le dîner, Pam est fatiguée et ne tarde pas à aller se coucher tandis que Larry fond sur sa proie. Il use de ruses et de subterfuges pour enfin arriver à la fatidique demande. Mais ce qui avait fonctionné avec Pam, échoue avec Miss Galore qui est dans une mauvaise passe (c'est la loi du tout ou rien dans ce jeu, pas de demi-mesure !). Larry revient à l'assaut deux ou trois fois avec le même résultat, puis arrive le moment du film de série « B » façon roman à l'eau de rose. Cette fois-ci, la sauvageonne ne peut résister

■ **BON VOISINAGE** Quand vous en aurez les moyens, l'acquisition d'un *jacuzzi* fera remonter le moral de vos Sims et attirera plein d'amis.

Multiplier douches, baignoires et autres toilettes est un des moyens de rendre vos Sims très heureux pour pas cher du tout !

davantage et accepte ! Bien joué Larry, Pussy Galore ramène la bagatelle de 17 000 dollars au ménage désormais constitué de trois adultes sans enfants. Cela dit, les enfants amènent une réduction des taxes sur les biens, donc c'est à envisager.

9e JOUR
Un territoire familier

La maison devient trop petite à trois, il est temps de voir les choses en grand ! Ils possèdent désormais 31 000 dollars et retournent au 7, avenue des Sims pour entreprendre les travaux d'agrandissement de la maison : une deuxième chambre à coucher

■ **SOCIALISER** Si vos Sims n'invitent pas leurs amis, ils vont vite se retrouver seuls. N'hésitez pas à faire la fête !

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix

DEVIL INSIDE – Aventure
SOLDIER OF FORTUNE – Quake-like
HALF-LIFE GENERATION [EDITION LIMITÉE] – Action-Stratégie
FORCE COMMANDER – Stratégie
NEED FOR SPEED : PORSCHE 2000 – Course

LES OCCASIONS DU MOIS

SCORE-GAMES vous propose une sélection des meilleures ventes du dernier mois* en occasion

1) THE NOMAD SOUL – Action-Aventure
2) AGES OF EMPIRE 2 – Stratégie
3) COM' & CONQ' : TIBERIAN SUN – Stratégie
4) QUAKE 3 ARENA – Quake-like
5) RAINBOW SIX Rogue Spear – Action-Stratégie

VOLANT FERRARI FORCE FEEDBACK — ACCESSOIRES

- Nouveau design sportif réalisé par les ingénieurs de Ferrari.
- Moteur intégré 3lb pour un incroyable retour de force.
- Volant unique dotés des leviers de changements de vitesse adoptés par Ferrari.
- Leviers d'accélération et de freinage progressifs pour une conduite entièrement manuelle.
- Pédales 2 axes à ressorts, très résistantes

Official Licensed Product Ferrari

990F

Bon de Réduction 25F

Bon de réduction utilisable en magasin ou en VPC hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6.12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

A PARTIR DE 300F D'ACHAT

SCOREGAMES MULTIMEDIA

Liste des magasins

● PARIS/ST LAZARE – 6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS – Tel 01 53 320 320
PARIS/JUSSIEU Consoles – 46 rue des Fossés Saint Bernard 75005 PARIS – Tel 01 43 29 59 59
● JUSSIEU/PC/MAC – 17 rue des Ecoles 75005 PARIS – Tel 01 46 33 68 68
● PARIS/ST MICHEL – 56 boulevard St Michel 75006 PARIS – Tel 01 43 25 85 55
● PARIS/VICTOR HUGO – 137 avenue Victor Hugo 75116 Paris – Tel 01 44 05 00 55
● VAUGIRARD(15) – 365 rue de Vaugirard 75015 Paris – Tel 01 53 686 688
CHELLES (77) – Centre Commercial Chelles 2 Nationale 34 77508 Chelles – Tel 01 64 26 70 10
ORGEVAL (78) – C. Ccial Art de Vivre Niv 1 – Tel 01 39 08 11 60
VERSAILLES (78) – 16 rue de la Paroisse 78000 Versailles – Tel 01 39 50 51 51
● VELIZY (78) – 37 avenue de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY – Tel 01 30 700 500
CORBEIL (91) – C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE – Tel 01 60 86 28 28
● ANTONY(92) – 25 av de la Division Leclerc N20 92160 Antony – Tel 01 46 665 666
BOULOGNE (92) – 10 av du Général Leclerc N 10 92100 BOULOGNE – Tel 01 41 31 08 08
LA DEFENSE (92) – C Ccial Les Quatres Temps Rue des Arcades Est Niv 2 – Tel 01 47 73 00 13
● AULNAY (93) – C Ccial Parinor Niv 1 93606 Aulnay sous Bois – Tel 01 48 67 39 39
PANTIN (93) – 63 avenue Jean Lolive N 3 93500 PANTIN – Tel 01 48 441 321
● ST DENIS(93) – C Ccial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 ST DENIS – Tel 01 42 43 01 01
DRANCY (93) – C Ccial DRANCY AVENIR 220 rue de Stalingrad N 186 93700 DRANCY – Tel 01 43 11 37 36
CHENNEVIERES (94) – C Ccial PINCE VENT N 4 94490 ORMESSON – Tel 01 45 939 939
CRETEIL (94) – 5 rue du Général Leclerc 94000 Créteil (Entrée rue piétonne, Créteil Village) – Tel 01 49 81 93 93
● KREMLIN BICETRE (94) – bis av de Fontainebleau N 7 94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie) – Tel 01 43 901 901
FONTENAY SOUS BOIS (94) – C Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois – Tel 01 48 76 6000
CERGY PONTOISE (95) – C Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy – Tél 01 34 24 98 98
● SANNOIS (95) – C Ccial Continent 95110 SANNOIS – Tél 01 30 25 04 03
● MARSEILLE (13) – C Ccial Grand Littoral 13464 MARSEILLE – Tel 04 91 09 80 20
HEROUVILLE ST CLAIR (14) – C Ccial St-Clair 14200 HEROUVILLE St-Claire – Tel 02 31 951 952
TOULOUSE (31) – 14 rue Temponières 31000 Toulouse – Tel 05 61 216 216
REIMS (51) – 44 rue de Talleyrand 51100 REIMS – Tel 03 26 91 04 04
@● LILLE (59) – 52 Rue Esquermoise 59000 LILLE – Tel 03 20 519 559
FLERS (59) – C Ccial Carrefour Douai-Flers RN 43 59128 FLERS en Escrebieux – Tel 03 27 98 05 05
COMPIEGNE (60) – 37 39 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE – Tel 03 44 20 52 52
● LE MANS (72) – 44 46 av du Général De Gaulle 72000 LE MANS – Tel 02 43 23 4004
● ALBERTVILLE (73) – C Ccial GEANT CASINO Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE – Tel 04 79 31 20 30
LE HAVRE (76) – C Ccial AUCHAN GRAND CAP Mont Gaillard 76620 LE HAVRE – Tel 02 32 85 08 08
AMIENS console (80) – 19 rue des Jacobins 80000 Amiens – Tel 03 22 97 88 88
@● AMIENS PC (80) – 1, rue Lamarck 80000 Amiens – Tel 03 22 80 06 06
POITIERS (86) – 12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers – Tel 05 49 50 58 56

● jeux en reseau sur PC
➔ ouvert le dimanche
@cces Internet

DÈS VOTRE PREMIÈR ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée. N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d'occasion !!!

HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone **01 46 735 720**
Par Minitel **36-15 SCOREGAMES**
Sur Internet **WWW.SCOREGAMES.COM**
un renseignement ? - les prix ? - les sorties ?
Par téléphone **01 46 735 735**
Trucs & Astuces **08 36 685 686***

* 2.23F/Mn

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC, Lecteurs et Films LD & DVD
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins. Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

(pensez à la qualité du lit), un miroir (dont les Sims se servent pour se brosser les dents et travailler leurs discours qui augmentent leur charisme) dans la salle de bains et des fenêtres améliorées. Il reste encore suffisamment d'argent pour une chaîne hi-fi, une piste de danse, un ordinateur, une bibliothèque, un jeu d'échecs, une baignoire et un nouveau sol de cuisine. Quel faste !

Le saviez-vous ?

Dans Les Sims, astuce et bonnes manières peuvent vous amener très vite à la félicité.

PARLER NE COÛTE RIEN
■ Engagez la conversion le plus tôt et le plus souvent possible avec les Sims afin de vous faire des amis. Un Sim sociable est un Sim heureux.

NE SOYEZ PAS RUSTRE
■ Soignez les préliminaires avant de passer à l'acte, les Sims de la gent féminine sont farouches en général.

NOUS VOULONS CANAL+
■ Faites en sorte que vos Sims regardent souvent la télé, de préférence en groupe. Cela augmente le quotient de plaisir et de sociabilité en même temps

DIVISER POUR CONQUÉRIR
■ Si vous avez deux Sims mariés, laissez-en un à la maison pour faire les corvées quotidiennes et entretenir les relations de bon voisinage.

UN BON DÉPART DANS LA VIE
■ Débutez avec deux Sims du même sexe dans la maison. Comme cela, chacun(e) pourra se marier avec quelqu'un du voisinage et ajouter leur revenu au ménage ; ainsi il n'y aura pas à se soucier des affaires de jalousie, du moins au début

DES DOIGTS DE FÉE
■ Ne sous-estimez pas le pouvoir du grattage de dos !

ÊTRE UN BON HÔTE
■ Cela ne suffit pas d'inviter des amis, il s'agit de les nourrir et de les divertir ! Rappelez vous de servir le repas quand les Sims arrivent et de leur proposer de regarder la télé, de jouer au billard ou de prendre un bain torride.

PROTÉGEZ-VOUS
■ Une alarme dans la maison trouvera toujours son utilité. C'est également une source de revenu.

RÉPONDRE AU TÉLÉPHONE
■ Laissez tomber toute activité quand le téléphone sonne. En général, c'est de bon augure.

DES SIMS AVEC FILTRE
■ Achetez une machine à café, cela permettra de donner un petit coup de fouet à vos Sims le matin

TOURNEZ MÉNAGES
■ Vous n'arrivez pas à mettre deux Sims ensemble car le mari rôde ? Prenez le contrôle du Sim célibataire et invitez l'intéressée pour une petite partie de jambes en l'air

SOYEZ AVENANT
■ Si lors d'une étreinte, l'un de vos Sims crie de dégoût, il faut que le fautif prenne une bonne douche !

10e JOUR
Comme un vol de cigognes

Avoir deux femmes à la maison n'est pas une sinécure mais Larry s'en sort avec les honneurs, prêtant attention à l'une quand l'autre est occupée et inversement. C'est ainsi qu'un jour que Pam travaillait sur l'ordinateur, il embrassa tendrement Pussy dans le salon, et celle-ci lui demanda s'il voulait un enfant. La réponse ne se fit pas attendre, quelques petits cris de bambin vinrent égayer la vie du ménage.

11e JOUR
Ça va, ça vient

Lorsque le moutard crie, il faut le nourrir, chanter ou jouer avec lui. Et il s'agit d'en prendre soin du bébé ! À la moindre inattention il peut être récupéré par les services sociaux après la première mise en garde. Pam, qui avait le salaire le moins élevé, aurait dû rester à la maison pour s'occuper de l'enfant en bas âge. Qu'à cela ne tienne, ils en auront un autre après une autre séance de bécots torride ! Un nouveau voisin s'installe au 6, avenue des Sims. Son nom ? Bond, James Bond. Pam a des vues sur le beau gaillard.

Pour finir

Vous devez commencer à vous douter de ce qui va se passer, donc nous allons couper court. James arrive dans le ménage en apportant une contribution de 18 000 dollars. Un nouveau Sim prend alors sa place au 6, avenue des Sims et Pussy Galore le séduit, ramenant encore 18 000 dollars à la banque. Ceci, ajouté aux divers *jobs* et promotions de l'équipe, permet de transformer leur maison en un véritable château. La maison est agrandie afin que tout le monde dorme dans le bon lit et dispose de suffisamment de place pour vivre. Nous ne sommes pas loin du « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants » mais presque... ■

- Frédéric Pam

■ **DROIT DE GARDE** Attention, dans Les Sims, les services sociaux sont particulièrement vigilants. Un seul biberon oublié et adieu bébé !

Occupez vous bien des bébés. Si les services sociaux les reprennent, les parents plongeront dans la dépression la plus noire !

■ **ASCENSION SOCIALE** Quand vous serez riches, ajoutez un étage à la maison. C'est fou comme une deuxième salle de bains les rend heureux, ces petits Sims. Et je ne vous parle même pas de l'effet d'une salle de jeux !

L'OFFRE PARTENAIRE

SCOREGAMES
MULTIMEDIA

Du 31 mars au 26 avril 2000, faites-vous REMBOURSER* ce Gen4 PC par le magasin SCORE GAMES

Liste des magasins en page 93
ou sur le 3615 SCOREGAMES

* Pour 300 francs d'achats, sur présentation du coupon ci-dessous.

COUPON GEN4 PC N°133

-30 FF

Bon pour 30 francs de réduction sur tout achat supérieur à 300 FF.

Valable du 31/03/00 au 26/04/00

La confrontation finale

Final Fantasy VIII | Ne succombez pas aux énigmes à la japonaise.

Jouer au cartes, faire des courses de Chocobos, voyager dans l'espace : voilà vos seuls souhaits ! Malheureusement, il y a toujours des trouble-fête qui se sentent obligés de vous attaquer ou de vous confier des quêtes à deux francs. Heureusement, on pense à vous et grâce à ce guide, vous en viendrez facilement à bout.

PROBLÈME D'AUTORITÉ Seifer a beau être un sale type, il est le chef de cette mission et Squall devra suivre ses ordres à la lettre, ce qui ne semble pas vraiment lui plaire.

CONSEILS GÉNÉRAUX

Associez les Guardian Forces à vos personnages et gardez-les ainsi afin qu'ils progressent ensemble. Invoquez-les le plus souvent possible afin de les faire croître en puissance. Jouez aux cartes afin d'en gagner de nouvelles. Par la suite il vous sera possible d'échanger vos Guardian Forces contre des objets bonus grâce à Quezacoatl. N'oubliez pas d'utiliser les élémentaires correspondants aux points faibles de vos ennemis afin de gagner plus facilement les combats et surtout, volez autant de magie que possible, sur tous les monstres et les boss qui possèdent parfois des Guardian Forces.

DISQUE 1

LE JARDIN DE BALAMB

Après vous être fait réprimander par le Dr Kadowaki et Quistis, celle-ci vous demandera de l'accompagner dans la caverne de feu. Allez dans la salle de classe et utilisez l'ordinateur pour récupérer vos deux premières Guardian Forces : Shiva et Quezacoatl. Sortez et explorez les couloirs du jardin de

REVEILLE LE SEED QUI EST EN TOI Il est temps pour Squall de passer l'épreuve finale qui fera de lui un mercenaire accompli.

Balamb. Prenez les cartes à l'homme au deuxième étage, rencontrez Seifer et Co à la cafétéria et prenez le magazine d'occultisme dans la deuxième étagère de la bibliothèque. Rejoignez ensuite Quistis à la porte centrale et dirigez-vous vers la caverne de feu.

LA CAVERNE DE FEU

30 minutes devraient vous suffire pour cette épreuve. Dépêchez-vous d'aller au centre de la caverne pour trouver Ifrit. Shiva devrait vous aider à en venir à bout. Prenez ensuite Ifrit et la carte puis sortez.

RETOUR AU JARDIN

Revenez au dortoir et mettez votre uniforme militaire. Retrouvez Quistis et Zell. Dirigez-vous vers le parking et conduisez le long de la route jusqu'à la ville de Balamb. Entrez dans le sous-marin. Après la cinématique, allez au square central, et attaquez les ennemis au nord-est après que Seifer vous ait dit de surveiller les alentours. Parlez à Seifer puis continuez votre chemin vers les montagnes. En haut de la tour EMF, vous rencontrerez Biggs et Wedge que vous

CERBERUS Une Guardian Force très utile qui permettra à vos personnages de lancer deux ou trois sorts simultanément.

devrez combattre. Tuez Elvoret avec l'aide du gardien Sirène et prenez le magazine. Vous avez maintenant 30 minutes pour revenir au bateau mais le droïde à vos trousses vous retardera. Affaiblissez-le avec des attaques électriques et courez quand il tombe. Une fois arrivé à la plage, Quistis vous en débarrassera.

LA PROMOTION DE SQUALL

Retournez en ville. Explorez-la, jouez aux cartes puis retournez au jardin. Retrouvez Cid, Quistis et Xu puis allez voir Seifer. Parlez ensuite à Zell et attendez. Cid vous fait membre des SeeD. Parlez-lui de nouveau. Une fois la nuit venue, enfilez votre uniforme de cérémonie (examinez le lit), parlez à Selphie et dansez avec Rinoa. Après avoir discuté avec Quistis, changez-vous de nouveau (vêtements normaux) et partez.

LE RENDEZ-VOUS AVEC QUISTIS

Retrouvez Quistis à l'entrée et dirigez-vous vers la salle du fond. Revenez ensuite à l'entrée. Combattez Granaldo (utilisez d'abord vos sorts de protection). Allez ensuite au dortoir pour vous reposer.
Le lendemain, prenez le magazine sur votre table de nuit et allez à la porte centrale. Prenez le train. Parlez à Cid (deux fois) pour obtenir la lampe magique (utilisez-la pour combattre et obtenir la Guardian Force Diablo). Allez à la bibliothèque avec Zell dans votre groupe et parlez avec la fille à la queue de cheval (retournez fréquemment la voir au cours du jeu). Allez au dépôt de trains dans la ville de Balamb. Prenez un ticket et montez à bord du train. Une fois en marche, entrez dans la cabine et parlez à Zell.

LAGUNA

Vous rencontrerez trois étrangers : Laguna, Ward et Kiros. Allez au nord-est à travers les champs en flamme et montez dans le camion. Une fois dans la ville de Deling, allez à l'hôtel Galbadia. Montez à l'étage, asseyez-vous et écoutez la pianiste. Suivez-la dans sa chambre.

L'ATTAQUE DU TRAIN

Une fois dans Timber, répondez « *mais les chouettes sont toujours là* » à l'homme puis allez au sud et dans le train. Gagnez la carte de l'ange contre Watts puis allez au fond pour voir Rinoa. Revenez dans la première salle pour le *briefing*. Allez dans la pièce de

CARTES RARES

Niveau 8

Gros chocobo : l'homme sur le banc en face de la bibliothèque de Balamb
Angelo : Watts
Gilgamesh : le roi du club des cartes
MiniMog : garçon tournant en rond au 1er étage du jardin de Balamb
Chicobo : invoquer avec succès le grand chocobo dans les six forêts à chocobo puis allez au temple des chocobos
Quezacoti : le maire Dobe
Shiva : echangez un magazine à Zone
Ifrit : battre Ifrit
Siren : le maître des cartes au second étage du pub de Dollet
Secret : battre les frères
Minotaur : battre les frères

Niveau 9

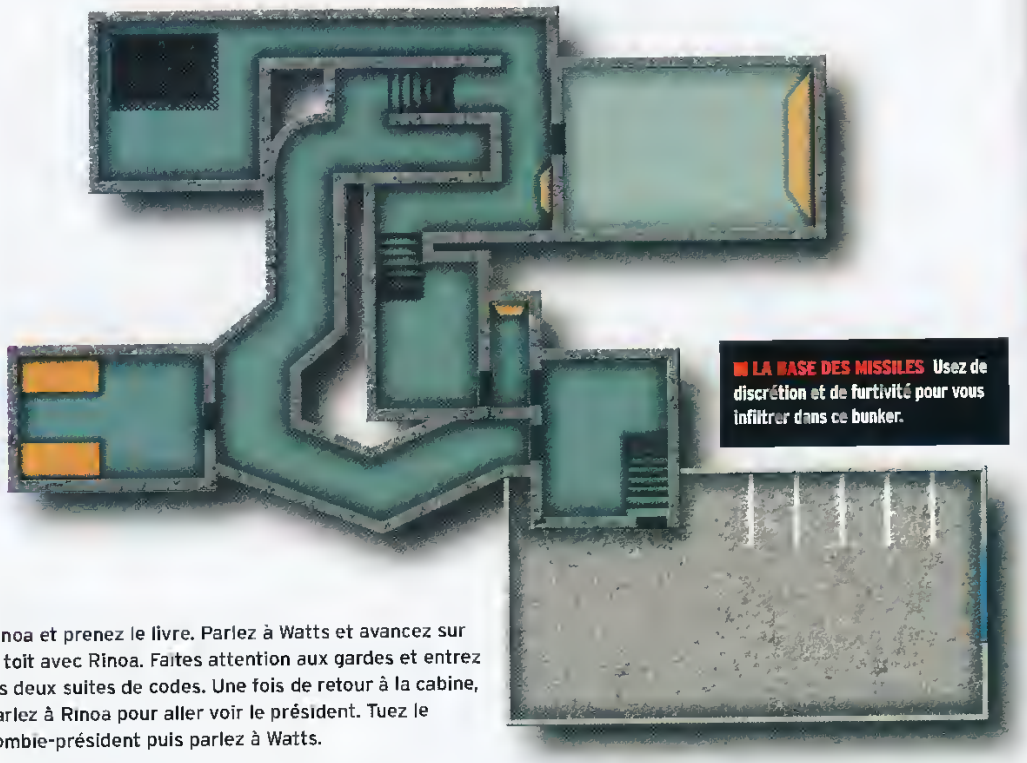
Carbunkle : le cœur du club des cartes
Diablos : battre Diablos
Leviathan : le joker du club des cartes
Odin : battre Odin
Pandemona : les voisins de Zell
Cerberus : battre Cerberus
Alexander : Piet dans la base lunaire
Phoenix : l'assistant présidentiel d'Esthar
Bahamut : battre Bahamut
Doomtrain : le tavernier au pub de Timber
Eden : battre l'arme ultima

Vous pouvez acheter les magazines qu'il vous manque dans Esthar grâce au gardien Tonberry.

CARTES RARES

Niveau 10
Ward : Dr Odine a Esthar
Kiros : l'homme en noir dans la zone des magasins à Deling City
Laguna : Ellone dans la base lunaire
Selphie : l'ami de Selphie dans le jardin de Trabia
Quistis : les membres du fan club de Trepe dans le jardin de Balamb
Irvine : Flo, la femme du maire
Zell : Mr. Dincht dans la ville de Balamb
Rinoa : perdez la carte Ifrit au General Caraway dans la ville de Deling City et regagnez-la à Martine
Edea : Edea chez elle
Seifer : Cid chez Edea
Squall : Laguna a Esthar

Recommandations pour les associations de sorts avec les caractéristiques suivantes :
Points de vie : pleine vie
Puissance : Ultima ou Meteor
Defence : fusion
Pouvoir magique : Ultima ou triple
Esprit : reflexion
Vitesse : triple ou hâte
Evasion : tornade



LA BASE DES MISSILES Usez de discrétion et de furtivité pour vous infiltrer dans ce bunker.

Rinoa et prenez le livre. Parlez à Watts et avancez sur le toit avec Rinoa. Faites attention aux gardes et entrez les deux suites de codes. Une fois de retour à la cabine, parlez à Rinoa pour aller voir le président. Tuez le zombie-président puis parlez à Watts.

LA VILLE DE TIMBER

Allez au nord dans l'animalerie pour acheter les livres volumes 3 et 4. Allez au sud un peu plus loin que l'hôtel et combattez les gardes. Allez à la station de train, dirigez-vous vers l'est et entrez dans le bâtiment du journal. Fouillez la première pièce pour trouver un magazine. Une fois que vous aurez parlé avec les maniaques, sortez, prenez à droite et descendez les escaliers. Parlez des cartes au poivrot. Sortez par l'allée et allez en haut de la station. Dirigez-vous vers la maison à côté de celle du journal, parlez deux fois à Quistis et sortez. Parlez au soldat, allez à droite et parlez à Zone. Allez à droite, traversez le pont et prenez le train au sud. Parlez à tout le monde (Zell en dernier) et descendez au premier arrêt. Allez dans la forêt à l'ouest.

LE RETOUR AU LAGON

Suivez le chemin, combattez les soldats, jusqu'à la fourche. Prenez le chemin du milieu et descendez l'échelle. Une fois en vue des écoutilles, examinez le coin supérieur droit de celle du milieu. Continuez de suivre le chemin rocailleux, d'abord vers l'est puis vers le nord. Examinez la torpille et choisissez la première option, envoyant le rocher pour bloquer le passage. Allez au nord et prenez les escaliers. Continuez vers le nord.

LA SALLE D'ENTRAINEMENT Le seul endroit de Balamb ouvert 24 h sur 24. Il vous permettra d'acquerir de l'expérience et d'emmagasiner des sorts. Attention aux T-Rex qui y rôdent.

IRVINE KINNEAS

Une fois que votre groupe se réveille, sortez de la forêt et allez au nord-est vers le jardin de Galbadia. Allez au centre et récupérez le sort « hâte » sous la lumière jaune. Puis allez au nord et prenez les escaliers à droite. Prenez la porte au sud, parlez à Zell, Quistis, Rinoa et Selphie. Retournez à l'entrée du jardin et parlez à Rinoa. Allez à la station de train au nord-est du jardin et montez dans celui qui va à Deling. Parlez à Selphie.

LA VILLE DE DELING

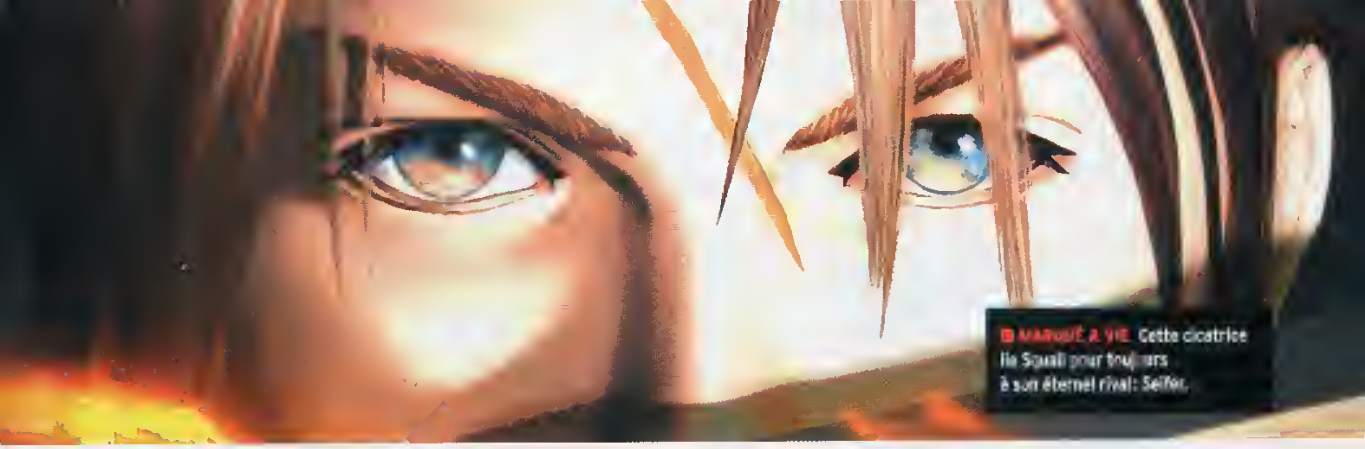
Allez à l'escalator puis au nord du premier arrêt de bus. Quand le bus D8 arrive, parlez à son conducteur. Descendez à la maison de Caraway. Parlez au garde caché à droite. Explorez la ville avant de vous diriger vers la tombe.

LA TOMBE DU ROI INCONNU

Entrez dans la tombe et allez au nord. Examinez l'épée pour obtenir le code. Continuez votre visite de la tombe en prenant toujours à droite à chaque intersection. Activez les interrupteurs et ressortez après avoir fait le tour. Sauvegardez et rentrez à nouveau dedans. Allez au centre et combattez les Frères (les attaques basées sur le vent fonctionnent bien contre eux). Retournez ensuite en ville.

L'IDÉE D'EDEA

Donnez le code au soldat. Une fois à l'intérieur, parlez à Rinoa pour rencontrer le général Caraway. Suivez-le pour finalement revenir à la maison. Une fois que vous aurez retrouvé le contrôle de Quistis, essayez



■ MARQUÉ À VIE Cette cicatrice lie Squall pour toujours à son éternel rival: Seifer.

de sortir. Une fois que vous contrôlerez Squall et Irvine, suivez Caraway. De retour en tant que Quistis, revenez dans la maison. Guidez Rinoa en haut des caisses jusqu'au toit. Une fois dans la peau de Quistis, placez le verre de vin dans les mains de la statue. Allez vers les égouts grâce au passage secret. Sautez et allez au nord. Une fois Squall et Irvine sous votre contrôle, allez vers Rinoa pour combattre les monstres (volez leur une GF). Examinez ensuite la trappe qui se trouvait dans l'écran précédent et examinez le fusil de *sniper*.

LES ÉGOUTS

Allez vers le nord jusqu'à la bifurcation où vous prendrez à l'est. Sautez et allez au sud jusqu'à revenir à votre point de départ. Allez à l'est jusqu'à voir le magazine (accessible plus tard dans l'aventure). Allez au nord et montez à l'échelle jusqu'en haut et examinez la fenêtre puis activez l'interrupteur.

LA FIN

Combattez avec Squall, Rinoa et Irvine. Lancez double sur tous les membres de votre groupe, protégez tout le monde et utilisez vos gardiens les plus puissants pour gagner.

DISQUE 2

WINHILL

Parlez à Ellone, allez au pub et parlez à Kiros. Sortez et allez au sud. Prenez à droite du fleuriste, descendez vers le sud. Après la séquence, allez au nord du pub et parlez avec Raine. Retournez dans votre chambre et examinez le lit.

Étudiez la nature de vos adversaires afin de découvrir leurs points faibles.

■ DIABLO Non seulement, il a un *look* de tueur mais en plus c'en est un ! Son attaque à base de gravité peut causer 9999 points de dégâts sur certaines créatures (notamment les dragons).

EMPRISONNÉ !

Faites en sorte que Zell parle avec tout le monde puis parlez avec Rinoa. Après plusieurs changements de scène, Zell parle avec Quistis et organise une évasion. Faites-le monter au 8e étage pour récupérer vos armes. Redescendez au premier étage pour trouver un bonus puis montez au 13e. Gagnez la carte de l'homme au 10e. Une fois tout en haut, ouvrez la porte pour sauver Squall. Emmenez Squall, Quistis et Selphie tout en bas et ouvrez la porte au fond du couloir. Faites descendre Zell jusqu'aux retrouvailles.

L'ÉVASION

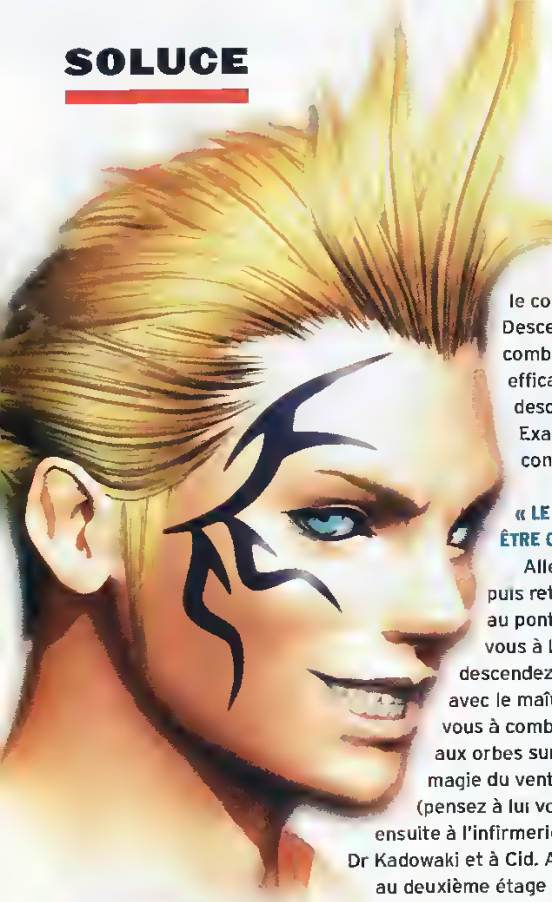
Allez au 13e avec les groupes de Squall et Rinoa. Emmenez celui d'Irvine au 3e (il y a une sauvegarde au 6e). Une fois que vous aurez regagné le contrôle de Squall, parlez aux Moombas et sortez par les escaliers au sud. Continuez, combattez les robots, puis entrez dans l'orbe verte.

LA BASE DES MISSILES

Une fois la voiture arrêtée, parlez à Selphie. Allez à l'ouest et montez dans le train. Rejoignez la base de missiles qui se trouve au sud-est du continent de Galbadie. Entrez dans le bunker ouest, examinez la lumière bleue sur le mur ouest et allez à gauche. Continuez vers l'est jusqu'à l'escalier. Allez au sud et parlez aux deux soldats, allez au nord et prenez l'ascenseur. Parlez aux soldats sur l'aire de chargement des missiles et redescendez parler aux deux soldats. Allez au nord, prenez les escaliers et retournez à l'ouest pour arriver à la porte de sécurité. Parlez au garde et entrez. Sortez et faites attention à ce que vous dites afin de conserver votre déguisement. Retournez à l'ascenseur. Déplacez les missiles, descendez et examinez l'ordinateur. Choisissez une cible, mettez le facteur d'erreur sur le maximum et chargez les données. Allez à l'est, combattez les gardes et examinez les ordinateurs. Allez au nord et examinez les ordinateurs pour déclencher l'autodestruction (20 minutes sont suffisantes). Sortez et combattez le boss. Prenez le magazine puis tournez en rond.

DE RETOUR AU JARDIN DE BALAMB

Allez dans le sens des aiguilles d'une montre en fouillant chaque pièce et en combattant. Parlez aux gens que vous sauvez pour obtenir des objets. Trouvez Xu et suivez-la au 2e étage. Parlez-lui et dirigez-vous vers le 3e étage pour rencontrer Cid. Parlez trois fois à Cid et retournez à l'ascenseur. Quand il se bloque, examinez les commandes puis la trappe, descendez rapidement l'échelle, ouvrez la trappe et descendez. Continuez jusqu'à la roue, tournez-la, revenez sur vos pas et descendez l'échelle puis les escaliers. Dirigez-vous derrière la colonne. Montez à l'échelle, examinez



■ ZELL LA TÊTE BRULÉE Faible en magie mais puissant au corps à corps.

les commandes et descendez l'échelle. Examinez la lumière verte dans le coin sud-ouest. Descendez, tirez le levier et combattez le boss (le feu est efficace). Passez le pont et descendez à l'échelle. Examinez deux fois les contrôles.

« LE MAÎTRE NE VA PAS ÊTRE CONTENT ! »

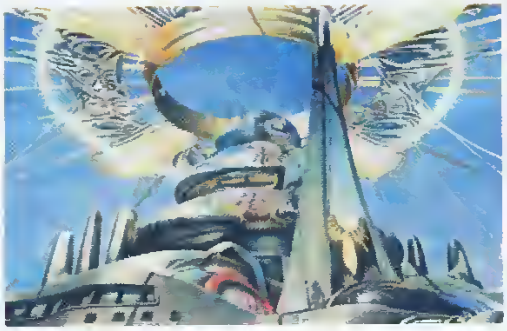
Allez au deuxième étage puis retournez au pont. Le lendemain, rendez-vous à l'entrée de devant et descendez par l'ascenseur. Parlez avec le maître Norg et préparez-vous à combattre. Faites attention aux orbes sur les côtés et utilisez la magie du vent pour plus d'efficacité (pensez à lui voler Léviathan). Allez ensuite à l'infirmerie et parlez au Dr Kadowaki et à Cid. Allez au balcon du nord au deuxième étage pour rencontrer le SeeD blanc. Allez à la bibliothèque pour rencontrer Ellone.

LE LENDEMAIN

Sortez du dortoir. Cid fait une annonce. Sortez par le balcon nord du second étage. Avancez dans la ville tout en discutant jusqu'à la maison du maire (au centre d'un amphithéâtre). Parlez-lui ainsi qu'à sa femme (à droite se trouve la magie Ultima). Sortez du stade et allez vers l'est. Suivez la piste jusqu'aux soldats. Combattez-les ainsi que le boss. Parlez à Rinoa.

LE CONCERT

Retournez au jardin et retrouvez Selphie puis Cid sur la scène. Donnez un instrument à chaque personnage en essayant de faire un ensemble harmonieux. Une fois le concert commencé, changez l'angle de la caméra et allez à gauche vers le rebord. Examinez-le pour entamer un dialogue avec Rinoa. Le lendemain, allez au pont et parlez avec Nida. Vous pouvez maintenant explorer le monde à la recherche des secrets et quêtes secondaires (notamment Odin).



■ LE JARDIN DE BALAMB C'est dans cette académie que sont formés les SeeDs, redoutables mercenaires à la renommée mondiale.

LA VILLE DE BALAMB

Parlez au personnel de l'hôtel et au soldat de l'hôtel Galbadia jusqu'à ce que Zell vous rejoigne. Gardez-le dans votre groupe pour le temps de ce scénario. Allez en ville et parlez à la mère de Zell. Parlez aux soldats en face de l'hôtel et à ceux sur le port (dont ceux avec le chien). Retournez à la maison de Zell et parlez à tout le monde dans le salon. Retournez au port et parlez au chien. Suivez-le jusqu'à la gare. Entrez dans l'hôtel et préparez-vous à combattre. Concentrez-vous sur Raijin car c'est elle la plus dangereuse. Prenez le magazine et dirigez-vous vers le jardin de Trabia (continent nord-est). Suivez Selphie dans le jardin. Allez au nord-est vers le cimetière et retournez à la fontaine. Un magazine est caché au sud de ce lieu. Allez au nord-ouest vers les baraques puis à droite dans la salle de contrôle endommagée. Examinez l'ordinateur, retournez au cimetière, retournez aux barques et allez à l'ouest. Examinez le missile. Parlez à tout le monde sur le terrain de basket avant de partir. Une fois que vous contrôlez le Squall transparent, allez à gauche,

■ L'ATTAQUE DU TRAIN Le secret de la réussite repose sur un bon *timing*.

www.touslesdvd.com

- cher
+ vite

livraison gratuite
chez vous en 48 h

Commandez vos DVD sur :

www.touslesdvd.com *ou par téléphone*

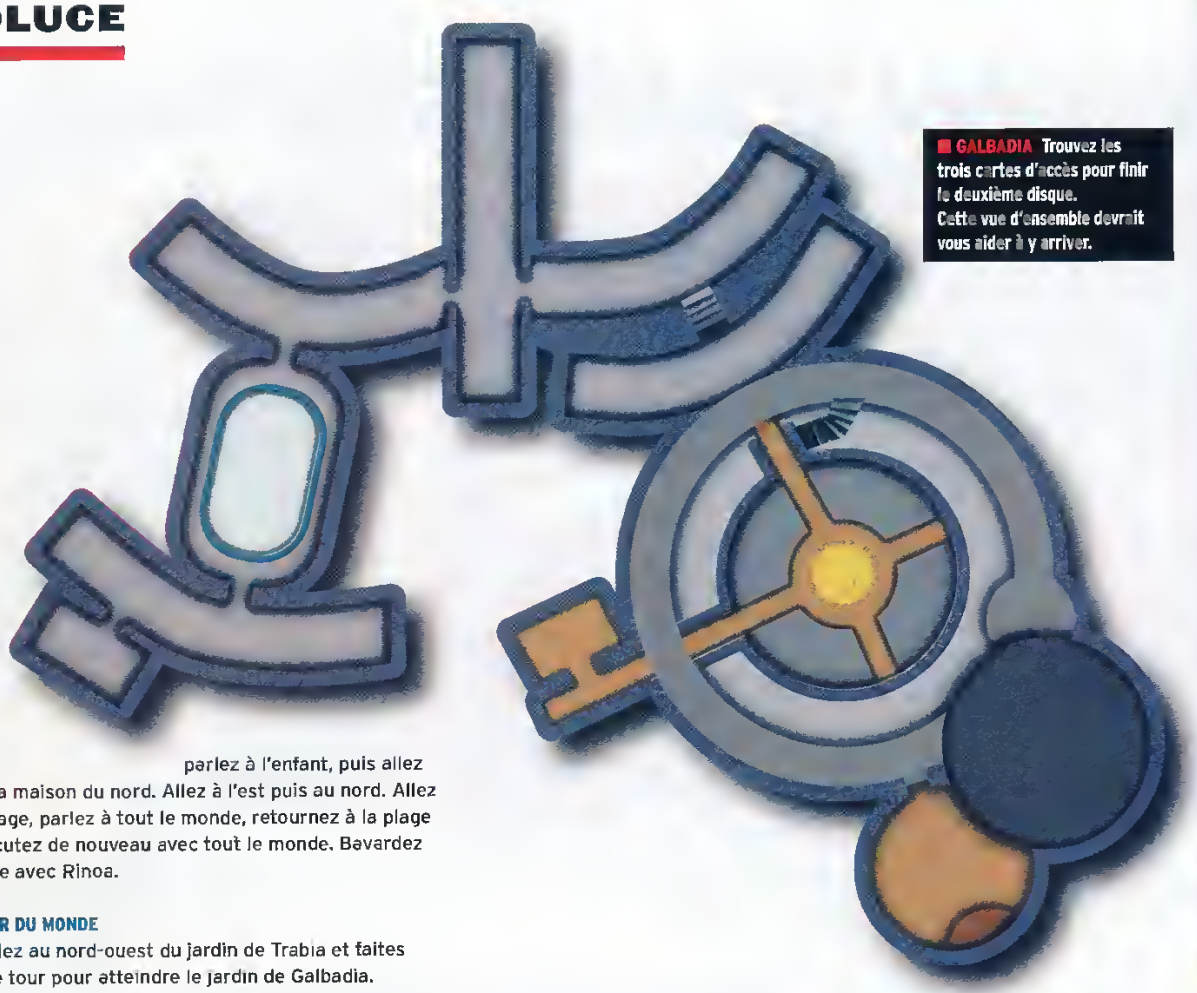
0,99 FTTC/mn
N°Indigo 0 803 825 015

LE MAGAZINE DU HOME CINEMA ET DU DVD

HOME CINE DVD VIDEO

POUR TOUS LES PASSIONNÉS DE SON ET D'IMAGE
QUI SOUHAITENT RECRÉER L'AMBIANCE DES GRANDS SPECTACLES À LA MAISON...

Le plaisir du home cinéma



■ GALBADIA Trouvez les trois cartes d'accès pour finir le deuxième disque. Cette vue d'ensemble devrait vous aider à y arriver.

parlez à l'enfant, puis allez dans la maison du nord. Allez à l'est puis au nord. Allez à la plage, parlez à tout le monde, retournez à la plage et discutez de nouveau avec tout le monde. Bavardez ensuite avec Rinoa.

LE TOUR DU MONDE

Allez au nord-ouest du jardin de Trabia et faites tout le tour pour atteindre le jardin de Galbadia. Passez le pont et dirigez-vous vers le quad. Allez vers la scène et parlez à Zell et Rinoa. Après que Squall et Co soient retournés au pont, dirigez le groupe de Zell vers l'ouest. Dirigez-vous vers la porte principale, allez vers la salle de classe et combattez les gardes. Parlez à la femme et retournez au pont. Allez au 2e étage et parlez au garçon. Choisissez « chercher une autre option » et « appuyez sur le bouton de la sortie de secours ». Après le mini-jeu, prenez Rinoa, courez et entrez dans le jardin.

Utilisez vos « limites » (techniques de combat) à bon escient.

■ ALEXANDER Cette Guardian Force recourt au pouvoir du sacré pour éliminer ses adversaires. Son invocation permet d'utiliser pleinement le *boost* pour démultiplier les dégâts occasionnés.

DANS LE JARDIN DE GALBADIA

Allez à droite du point de sauvegarde, puis à droite du couloir. Montez les escaliers, parlez à Raijin et Fujin. Allez à l'ouest et entrez dans la pièce à droite. Parlez au cadet pour obtenir la première carte d'accès. Retournez au point de sauvegarde et prenez à gauche. Entrez par la porte de gauche, traversez la glace et sortez par la porte de droite.
Allez à droite et parlez au second cadet pour obtenir une autre carte d'accès. Sortez de la pièce et allez au sud jusqu'au point de sauvegarde. Revenez à l'escalier où se trouvent Raijin et Fujin et montez au 3e étage. Ouvrez la porte, sautez et traversez le terrain de basket pour sortir par la gauche. Allez au sud pour combattre Cerberus.

POUR EN FINIR AVEC CE JARDIN

Une fois Cerberus battu, allez à l'ouest du foyer et entrez par la porte à gauche du couloir. Parlez à la fille pour obtenir la troisième carte d'accès. Revenez au foyer, allez au nord et prenez les escaliers à droite. Allez à l'ouest et prenez l'ascenseur. Combattez Seifer, puis dirigez-vous vers l'est. Combattez encore pour finir ce disque.

DISQUE 3

LA VÉRITÉ

Allez à la maison d'Edea et rejoignez-la sur la côte. Faites attention à ce qu'elle dit. Retournez au jardin de Balamb et prenez le magazine au centre d'entraînement (par terre dans une pièce à l'ouest). Allez à l'infirmerie où vous sombrerez dans les aventures de Laguna.

2 magazines en 1

Toute l'actualité des jeux consoles et PC enfin réunie !

Pour le prix de Gen4 PC en kiosque...

Nous vous offrons votre abonnement à Gen4 Consoles

Abonnez-vous !

87 F par trimestre
soit 29 F seulement par mois

BON D'ABONNEMENT À NOUS RETOURNER

A retourner dûment complété et accompagné d'un relevé d'identité bancaire à
Computec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

❑ Oui, je souhaite recevoir tous les mois GEN4 PC et GEN4 Consoles. Je peux résilier et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. **J'autorise la société Computec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 87 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).**

B133D

Adresse de réception des magazines ❑ **Abonnement** ❑ **Réabonnement**

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier, si la situation le permet, tous les prélèvements ordonnés par le créancier désigné ci-dessous. En cas de litige sur un prélèvement, je pourrais en faire suspendre l'exécution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte. Je ferai mon affaire de tout différend relatif à ces prélèvements.

N° NATIONAL D'ÉMETTEUR
447330

TITULAIRE DU COMPTE
NOM / Prénom .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

NOM ET ADRESSE DU CRÉANCIER
COMPUTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

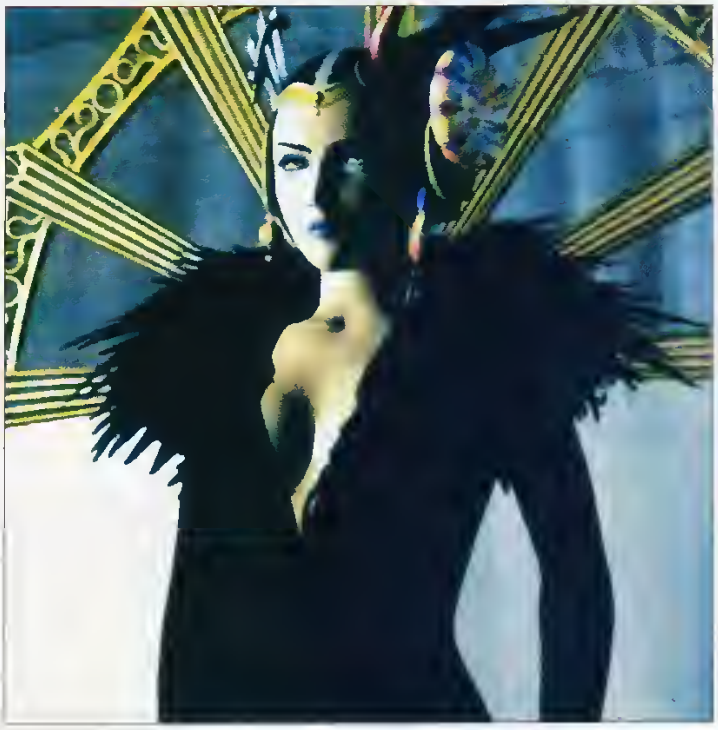
DESIGNATION DU COMPTE À DEBITER
code banque | code guichet
numéro du compte | clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Date :
Signature :

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN R.I.B, R.I.P ou R.I.C.E

Offre réservée à la France métropolitaine



EDEA Cette redoutable sorcière est rapidement désignée comme votre pire ennemi, mais le scénario réserve bien des rebondissements et d'étranges alliances peuvent se créer.

LE DUEL

Protégez-vous lorsque le dragon se dresse pour attaquer et tapez quand vous avez une ouverture. Le dragon de rubis est faible face à Shiva et à Alexander.

NEIGE ET MORTS

Retournez à la maison d'Edea et parlez-lui (le bateau d'Ellone se trouve dans l'île en forme de « C » au nord-est de la maison d'Edea). Montez les escaliers et parlez à Zone. Échangez-lui le magazine qu'il demande. Descendez et parlez au SeeD blanc. Retournez à l'infirmerie et parlez à Rinoa. Avancez jusqu'à ce que Squall s'arrête, parlez à Rinoa et continuez de marcher. Parlez à vos amis et reformez votre groupe. Avancez le long des rails et entrez dans le champ enneigé à l'est. Grimpez sur le squelette et allez à l'est (vous trouverez la magie « météore » dans cette zone). Allez au nord et passez le pont d'os, sautez et allez au nord vers le gouffre. Allez à l'est pour sauvegarder et à l'ouest pour combattre le boss. Examinez la falaise pour découvrir un passage secret. Prenez l'ascenseur.

DIALOGUES ET ASCENSEURS

Parlez au garde près de l'ascenseur puis à celui près de la porte de gauche. Parlez au Moonba, à l'homme près de la console puis encore au Moonba. Une fois que Kiros et Ward vous ont rejoints, prenez l'ascenseur et allez à l'escalier est. Parlez à l'homme dehors puis retournez à l'intérieur. Prenez le magazine dans le coin sud-ouest de la pièce. Descendez par l'ascenseur et combattez les gardes. Sortez et montez dans la voiture. Dans le nouveau bâtiment, examinez l'ascenseur cylindrique au milieu de la salle. Allez au nord et combattez le garde. Examinez la console puis descendez. Allez au nord pour trouver Ellone.

Fouillez partout pour trouver les objets et les sorts cachés.

ESTNAR

Après la rencontre avec le Dr Odine, sortez et allez à l'est. Prenez l'ascenseur pour atteindre la ville d'Esthar. Explorez la ville et faites du *shopping*. Sortez ensuite de la ville par le sud. Allez au point des larmes au sud-est du continent et prenez la bague de Salomon à la base de la statue. Allez au nord vers la porte lunaire et entrez-y. Suivez la femme vers l'ascenseur et choisissez d'entrer dans l'espace et montez dans l'ascenseur.

PANDORE

De retour sur Terre, menez le groupe de Zell à Esthar. Prenez l'ascenseur qui mène au laboratoire d'Odine. Allez en haut et parlez à Odine. Sortez après le *briefing*. Allez à l'est jusqu'à la sortie. Allez au nord puis à l'ouest. Attendez jusqu'à 15h 00 puis montez à bord du Pandore. Montez les escaliers, descendez l'ascenseur 01 et allez au nord jusqu'à rencontrer le robot.

L'ESPACE

Parlez à l'équipage et prenez Rinoa. Suivez l'équipage. Gagnez la carte Alexander contre Piet. Allez au nord et placez Rinoa dans la chambre. Sortez, entrez dans le couloir et allez au nord vers le pont. Examinez le moniteur puis sortez et prenez l'escalier au sud. Parlez à la femme qui regarde les étoiles. Allez au sud pour trouver Ellone. Gagnez sa carte. Parlez-lui et retournez à la chambre de Rinoa. Parlez à Rinoa dans le couloir et suivez-la. Parlez-lui sur le pont et examinez la console. Montez l'escalier jusqu'au vestiaire (à l'est du couloir). Regardez Rinoa puis enfilez une combinaison et suivez-la jusqu'à ce que le sas se referme. Allez sur le pont. Parlez à Piet puis à Ellone. Allez à la navette de secours. Parlez à Ellone.

ATTRAPER RIONA

Tuez les *aliens* par paire de la même couleur, sans quoi, ils se régénèrent. Ceci fait, prenez l'ascenseur qui mène au pont. Après que le vaisseau se soit posé et que Rinoa soit sorti, remontez dans le Ragnarok et dirigez-vous vers la salle des ordinateurs. Parlez à tout le monde et Selphie prendra les commandes. Utilisez le pilotage automatique pour vous retrouver où vous voulez instantanément.

LA GARE Après l'attaque du train et votre tentative d'enlèvement du président, toutes les lignes sont surveillées de près. Il va falloir se la jouer discret pour pouvoir s'en sortir.

Gen4 PC CD-Rom

Formule Prélèvement

Abonnez-vous !

Pas cher !

le numéro revient à 22 F33 au lieu de 29 F

67 F

Seulement par trimestre

Malin !

Je me mets à l'abri d'une éventuelle augmentation de prix du magazine.

Confortable !

Je reçois tous les mois mon magazine directement chez moi.

Pratique !

Je suis prélevé tous les trimestres, mon abonnement se termine à tout moment sur simple demande adressée au service des abonnements.

A retourner dûment complété et accompagné d'un relevé d'identité bancaire à
Computec Pressimage - Service Abonnement - 55 route de Longjumeau - 91387 Chilly Mazarin Cedex

❑ Oui, je souhaite recevoir GEN4 PC tous les mois. Je peux résilier mon abonnement et faire stopper les prélèvements à tout moment sur simple courrier adressé au service des abonnements. **J'autorise la société Computec Pressimage à débiter mon compte bancaire tous les trimestres de la somme de 67 Francs (formule réservée à la France Métropolitaine).**

B133B

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Tél. : ..... Fax. : ..... Date de naissance : ... / ... / .....

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENTS

J autorise l'établissement teneur de mon compte à prelever sur ce dernier si la situation le permet, tous les prélèvements ordonnes par le créancier désigne ci-dessous. En cas de litige sur un prélèvement, je pourrais en faire suspendre l'execution par simple demande à l'établissement teneur de mon compte. Je ferai mon affaire de tout différend relatif à ces prelèvements

N° NATIONAL D'ÉMETTEUR
447330

TITULAIRE DU COMPTE

NOM / Prénom .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

NOM ET ADRESSE DU CRÉANCIER

COMPUTEC PRESSIMAGE
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex

DÉSIGNATION DU COMPTE À DÉBITER

code banque | code guichet

numéro du compte | clé RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DEBITER

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

Date :
Signature :

N'OUBLIEZ PAS DE JOINDRE UN R.I.B, R.I.P ou R.I.C.E

SAUVER RINOA

Allez au lieu du souvenir d'Esthar. Parlez aux scientitiques. Allez à l'ouest pour libérer Rinoa. Sortez et allez à la maison d'Edea. Suivez Angelo et parlez avec Rinoa. Sortez, parlez avec Edea et allez à Esthar. Allez au nord jusqu'à trouver un ascenseur cassé, puis à l'ouest jusqu'au palace présidentiel. Prenez l'ascenseur et allez à l'ouest pour voir le président. Parlez-lui et écoutez-le attentivement. Demandez-lui comment il est arrivé ici. Vous pouvez maintenant prendre le temps de compléter les quêtes secondaires (pensez aux gardiens Cactuar, Bahamut et Eden).

OUVRIR LA BOÎTE DE PANDORE

Voler jusqu'au point des larmes pour ouvrir la boîte de Pandore. Combattez Raijin et Fujin. Allez au nord et parlez à Biggs et Wedge puis entrez dans le tunnel à gauche. En sortant de l'ascenseur 02, prenez le 01 et suivez le chemin d'où vous aviez été chassé. Combattez Cerberus puis Seifer (avant de le tuer, volez lui autant d'Aura que possible).

DISQUE 4

ADEL

Allez au sud, montez l'échelle et le pignon, et continuez sur la droite pour rencontrer Adel. Combattez-le. Continuez votre chemin jusqu'à la sorcière finale. Combattez-la.

DE RETOUR AU RAGNAROK

Prenez la porte la plus proche du château pour arriver dans la forêt. Allez au nord-ouest pour gagner un chocobo. Chevauchez-le vers le sud jusqu'au continent de Centra. Entrez par les grilles près du bateau. Retournez au Ragnarok et jouez aux cartes.

LA CHAUSSÉE AUX MOINES Dernière épreuve avant l'examen final des SeeDs, cette grotte abrite non pas des camemberts, mais Ifrit, la terrible Guardian Force du feu.

Une fois Diablo en votre possession, vous pouvez l'utiliser pour ne plus rencontrer de monstres errants.

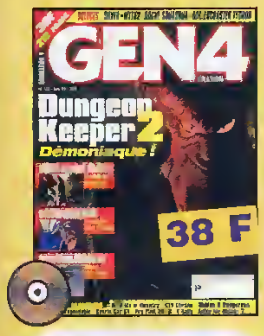
LE CHÂTEAU D'ULTIMECIA

L'entrée du château se situe sur la plage : montez la chaîne jusqu'à l'entrée. Combattez Sphinxara puis prenez les escaliers à droite pour ensuite continuer dans cette même direction. Descendez les escaliers et prenez au nord pour arriver à la galerie d'art. Examinez tous les tableaux du premier et second étage avant d'examiner la grande peinture sur le mur ouest au 1er étage. Entrez les noms romains : *vividarium*, *intervigilum*, *vialor*. Combattez Trauma. Allez au nord de la galerie et descendez les escaliers. Allez à gauche, prenez la clé et combattez le boss (utilisez vos attaques basées sur la gravité). Retournez dans le hall principal et allez au nord. Passez sous le chandelier, ouvrez la

COUPLE PARFAIT Dès leur première rencontre, on sait que Squall et Rinoa sont faits l'un pour l'autre.

COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS

Gen4 PC CD-Rom



GEN123

DUNGEON KEEPER 2
DISCWORLD NOIR
1 CEDEROM
AVEC LES PATCHES DU MOIS

GEN124

TOTAL ANNIHILATION KINGDOM
LE MEDIEVAL ENFIN FANTASTIQUE !
2 CEDEROMS
DES MEILLEURES DEMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS
D'ACCÈS GRATUIT À INTERNET.

GEN125

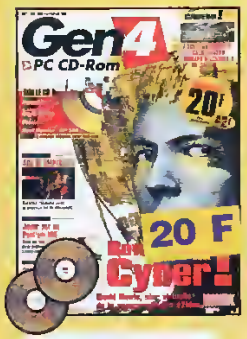
DRAKAN LA PREVIEW
ET LA DÉMO
2 CEDEROMS · DES MEILLEURES DÉMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC + 1 CD
BONUS D'ACCÈS
GRATUIT À INTERNET.
+ UN COMICS SEMIC GEN 13
EN CADEAU

GEN126

COMMAND AND CONQUER
SOLEIL DE TIBERIUM,
13 PAGES DE TESTS
2 CEDEROMS
DES MEILLEURES DÉMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS
GRATUIT A INTERNET

GEN127

RAYMAN 2, LE RETOUR
LES SOLUCES DE
KINGPIN, DUTCAST ET
ALIENS VS PREDATOR
2 CEDEROMS
DES MEILLEURES DEMOS
DU MOIS ET DES GOODIES PC
+ 1 CD BONUS D'ACCÈS
GRATUIT À INTERNET.



GEN128

THE NOMAD SOUL
DAVID BOWIE,
STAR VIRTUELLE DE LA
SURPRODUCTION D'EIDOS
EN CADEAU, LA SOLUTION COMPLETE ET LE
CACHE-CLAVIER COMMAND & CONQUER 2
2 CEDEROMS
DES MEILLEURES DEMOS

GEN129

EN EXCLUSIVITÉ :
LA DEMO JOUABLE
DE TOMB RAIDER IV™,
LA REVÉLATION FINALE !
PRATIQUE, LE GUIDE DE NOEL 99 : 30
JEUX ET BONNES AFFAIRES !
2 CEDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS

GEN130

EN EXCLUSIVITÉ :
LA DEMO FRANÇAISE
D'INDIANA JONES™ . PLONGEZ
DANS LE TEST COMPLET !
EN CADEAU, 1 GRAND JEU
COMPLET - ULTIM@TE RACE PRO +
5 JEUX COMPLETS INÉDITS !
3 CEDEROMS
DES MEILLEURES DÉMOS

GEN131

EN EXCLUSIVITÉ :
JOUEZ AU BARBARE
DANS DIABLO II !
EN CADEAU, 1 GRAND JEU
COMPLET : STAR TREK PINBALL
3 CÉDÉROMS
DES MEILLEURES DÉMOS

GEN132

EN EXCLUSIVITÉ
INCARNEZ UNE SULFUREUSE DÉMONE !
EN CADEAU, 1 GRAND JEU
COMPLET . SAVAGE ARENA
QUAND LE HOCKEY DEVIENT CRUEL
ET SANS LIMITE !
3 CEDEROMS
DES MEILLEURES DEMOS

...ET COMPLÈTEZ VOTRE COLLECTION !

Gen4 PC CD-Rom

Bon de commande

RÉFÉRENCES	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
		x ...F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC	*Rajoutez 10 F de frais de port par revue		= F

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à : Computec Pressimage - service commande anciens numéros
2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1
Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax. : 05-61-43-44-66

Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :
❑ M. ❑ Mme
Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
..... Tél : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Pays : .....
Je règle par : ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage
❑ carte bancaire n° : ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire fin : .../...
Date et signature : .../.../2000

GEN133

ON SE CALME ! Les adversaires n'hésitent pas à vous balancer des sorts. Pensez à vous protéger tout spécialement contre les magies de statut (Aveuglement...) avec les Jonctions.

trappe et entrez. Combattez (firaga en attaque et thunderga en défense). Sortez et prenez au nord. Prenez l'escalier à droite de l'orgue, passez le pont, retournez à la salle avec la trappe tordue et prenez à l'ouest. Retournez à l'armurerie, prenez la clé dans la rivière et déverrouillez la porte à l'est. Combattez Gargantua. Créez maintenant deux groupes : un pour le combat et un autre (équipé de Diablo) pour activer les leviers. Prenez le second groupe et montez les escaliers en haut du hall principal. Prenez la porte à gauche jusqu'à l'ascenseur. Prenez le groupe 1 et montez l'escalier gauche au-dessus de l'armurerie et allez à l'ouest à l'ascenseur (s'il ne bouge pas, retournez examiner les peintures). Prenez le groupe 2 et allez à l'ouest et prenez la clé, puis retournez à l'armurerie. Examinez la manette à droite de la porte de la prison. Retournez à la fontaine juste avant l'orgue et utilisez la clé. Allez au sud et changez de groupe. Allez au sud. Dans le couloir avec les lumières vacillantes, ouvrez la porte sombre et entrez. Ouvrez les quatre cercueils dans cet ordre (de gauche à droite) : 3, 1, 4, 2 et combattez le boss. Revenez au hall principal et prenez la porte du nord. Utilisez le levier dans la salle en dessous du chandelier avec le groupe 2 puis traversez. Combattez le boss puis retournez à l'orgue. Prenez l'escalier à droite, passez le pont et prenez la porte à gauche. Montez dans la tour jusqu'au pendule. Sautez dessus et traversez. Combattez le boss (utilisez protection et régénération sur tout le monde) puis continuez votre chemin. Sauvegardez avant la confrontation finale.

NO LIMIT ! Lorsque la mort est proche, vos personnages déclenchent leur Limit Break, des coups spéciaux dévastateurs.

Explorez la carte de fond en comble pour découvrir des endroits mystérieux et des bonus insoupçonnés.

ULTIMECIA

Pour commencer, vous aurez la mauvaise surprise de voir que les membres de votre groupe sont choisis au hasard. Blindez trois membres de votre groupe en sorts et objets puissants et tuez vous-même les autres membres du groupe pour qu'ils soient remplacés par ceux que vous voulez. Nous vous recommandons de privilégier Squall et Zell dont les attaques physiques (soutenues par Ultima) et les *Limit Breaks* (grâce à aura) s'avèrent dévastatrices, le dernier personnage (plutôt l'une des filles) se concentrant sur les soins (grâce à la magie Triple). La première forme d'Ultimecia ne devrait pas vous poser de problèmes et un coup d'aura bien placé devrait suffire. Invoquez Cerberus puis régénérez et protégez votre groupe. Cette forme d'Ultimecia peut annuler tous les sorts d'un personnage alors répartissez-les équitablement entre eux. Vous pouvez utiliser vos gardiens sauf Doomtrain et Diablo. La troisième forme peut affecter tout votre groupe pour 2 000 à 3 000 points de dommages alors soyez prêt (le triple curaga est conseillé). La dernière forme dispose d'une arme terrifiante qui laisse un point de vie à sa victime. Quand Ultimecia utilise apocalypse sur lui, il y a deux choses à faire : tout d'abord soignez vos blessures et protégez-vous car 7 000 points de dégâts vont vous arriver dessus. Ensuite, utilisez triple apocalypse puisque vous avez la possibilité de l'utilisez de façon temporaire. Après une longue bataille, admirez la séquence finale.

TRUCS ET ASTUCES

LES GARDIENS

Voici comment obtenir les gardiens les plus rares (et aussi les plus puissants).

DOOMTRAIN

Convertissez 60 remèdes en « remèdes + » grâce à la compétence d'Alexander. Allez ensuite trouver six barres de fer que vous volerez aux Wendigos au sud-est de la ville de Deling (dans la région triangulaire bordée de deux voies ferrées et d'une route). Allez ensuite sur l'île la plus proche du paradis pour obtenir six tentacules de Malboros. Une fois tous ces éléments réunis, combinez-les avec la bague de Salomon.

PAS DE QUARTIER Ces soldats nommés Wedge et Biggs (merci *Star Wars*) tentaient de réactiver cette vieille tour de communication. Pourquoi ? À vous de le découvrir.

⊕ de jeux, ⊕ de vie.

ACTUELLEMENT

CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

■ **TÊTE DE MULE** Obséquieux, arrogant et puissant, Seifer a tout du détestable rival mais il n'en reste pas moins charismatique et ses amis le suivront jusqu'au bout dans ses erreurs.

ODIN

En entrant dans les ruines de Centra, un compte à rebours se déclenche, vous ne disposez que de quelques instants pour trouver et vaincre Odin. Montez les escaliers jusqu'à l'ascenseur. Au pied de la tour, escaladez l'échelle de gauche. Tout en haut se trouve un mécanisme à déclencher. Redescendez puis dirigez-vous vers la droite : un escalier apparaît, vous menant à l'étage supérieur. Escaladez l'échelle pour prendre l'œil de la gargouille, puis continuez votre chemin jusqu'au sommet de la tour. Placez l'œil dans la cavité de la statue, notez le code obtenu, reprenez les deux yeux, redescendez jusqu'à la gargouille, placez-y les yeux, donnez le code et entrez affronter Odin (avant la fin du compte à rebours), une Guardian Force bien particulière.

TONBERRY

Retournez aux ruines de Centra, combattez les Tonberries. Une fois le vingtième exterminé, vous combattrez leur roi. Battez-le pour obtenir le gardien Tonberry.

CACTUAR

Au sud-est du monde, allez dans le désert. Combattez les cactus (remarquez qu'ils rapportent 20 AP !). Entrez en contact avec les grands cactus pour combattre Cactuar.

BAHAMUT

Il vous faut aller dans le centre de recherche submergé qui se trouve dans le coin sud-ouest de la carte. Combattez les créatures de feu. Restez immobile quand les lumières tourbillonnent et avancez quand elles baissent d'intensité. Examinez la source de la lumière. Choisissez la première option à la première question, la seconde à la deuxième et la troisième (invisible et secrète) à la troisième. Combattez Bahamut.

EDEN

Après avoir battu Bahamut, retournez sur l'île avec Zell et descendez dans ses profondeurs. Utilisez le bon nombre de bloc à chaque niveau : 4, 2, 2, 1 et 1. Utilisez Zell pour actionner la machine et ouvrir la porte. Puis descendez (attention les ennemis sont vraiment très coriaces). Il y a une sauvegarde cachée à côté de la machine tout en bas. Actionnez la machine pour combattre la dernière arme.

LES QUÊTES SECONDAIRES

LE VILLAGE DE SHUMI

Il se trouve sur le continent le plus au nord-est. Prenez l'ascenseur et allez dans la maison la plus à l'ouest. Examinez la statue et parlez au sculpteur. Sortez et allez dans la maison à l'est. Parlez à l'ancien, retournez voir le sculpteur et aidez-le. Cherchez les cinq pierres dispersées autour du village (Squall dit « *Huh... ?* » quand il est près d'une pierre) et retournez voir le sculpteur pour votre prochaine mission.
La pierre bleue se trouve dans la salle des statues. La pierre des vents se trouve dans le tas de pierres près de l'hôtel. La pierre de vie se trouve en haut de l'arbre en face de la maison de l'ancien. La pierre de l'eau se trouve dans l'évier de l'artisan. Revenez chercher votre dû.

L'ARME OMÉGA

Allez au château d'Ultimecia, amenez votre groupe combattant au point d'échange près de la fontaine. Allez avec l'autre groupe dans le couloir à droite de l'entrée principale, tirez la corde dans le coin en bas à gauche de l'écran. Changez de groupe et allez au nord pour combattre Oméga.

LA CARTE DE PUPU

Il y a une carte extrêmement rare que vous devez obtenir sur le disque 3. Tout d'abord, partez à la recherche des quatre sites extraterrestre disséminés autour du monde. Entrez-y à pied et regardez les ovnis passer. Ces quatre sites se trouvent : en dehors de la ville de Winhill, à la plage Mandy (juste au nord-est de la ville de Timber), à la péninsule de la santé (une île à l'est du jardin de Trabia, juste après une longue péninsule de sable) et dans le désert de Kashkabald (région sableuse au sud-est de continent Centra). Après avoir vu les quatre ovnis, montez dans le Ragnarok et allez aux falaises juste au-dessus du temple des Chocobos au nord-est. Atterrissez et combattez l'ovni. Ensuite, dirigez-vous vers le cratère où se trouvait le jardin de Balamb et trouvez PuPu. Donnez-lui cinq élixirs pour obtenir sa carte. ■

- Pierrick Bellon

Utilisez le Ragnarok dès que vous l'aurez pour accéder aux endroits auparavant inaccessibles.

■ **RETROUVAILLES** Ce n'est que lorsqu'il risquera de perdre Rinoa à tout jamais que Squall réalisera les sentiments qu'il éprouve à son égard. Une scène très émouvante... sniff.

Une sélection de Hors-séries Jeux PC indispensables

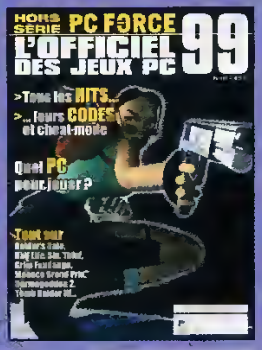
Commandez les vite !

PRIX : 35 F

100 pages de soluces, 100% PC
Dans ce numéro :
-La soluce de Commandos : le guide des missions
-la soluce complète de X-Files
-des tips pour plus de 55 classiques du jeu PC.

PRIX : 39 F

Des trucs, des astuces, des soluces et des pas à pas pour plus de 500 jeux PC.
En exclusivité, le début de la soluce de Baldur's Gate, mais aussi, Grim Fandango, Star Wars Rogue Squadron...
En cadeau un CD-Rom PC de démos, patches et goodies.



FORHS1 PRIX : 45 F

L'officiel des jeux PC 1999, tous les Hits, leurs codes et cheat mode.
En cadeau 2 CD-Rom PC:
-le best of des démos PC 1999
-un jeu complet : War8reeds, un grand jeu de stratégie en temps réel.

GENHS8 PRIX : 59 F

3 grands jeux complets pour un prix dérisoire :
-Une poupée pleine aux as
-Captain Quazar
-Chaos overlord.
Jeux de rôle, d'aventure et de stratégie pour varier vos moments de détente.

GENHS9 PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce Un grand Hit PC complet super FF 2000. La référence des simulations de vol, ce jeu a obtenu le Gen 4 d'or.

GENHS7 PRIX : 59 F

Les meilleurs jeux du commerce à prix massacré.
Barrage, le hit d'activision à prix modique :
-De l'action explosive
-Des mondes 3D ultra-réalistes
-Mode multi joueur LAN, modem et Internet.

FOR13 PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "EXCESSIVE SPEED" et inédit en France !

FOR10 PRIX : 38 F

Spécial salon E3, 77 pages sur les Hits du salon US.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-un CD spécial E3 1999 avec des photos et des vidéos depuis le salon de Los Angeles.

FOR11 PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des avant-premières, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "CONQUEST OF THE NEW WORLD".

FOR12 PRIX : 38 F

Des tests, des reportages, des avant-premières, des dossiers, des trucs et astuces.

En cadeau 2 CD-Rom PC :
-un CD de démos
-1 grand jeu complet, jouable en réseau "Frankeinstein".

Remplissez vite le coupon ci-dessous

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Computec Pressimage - Service commande anciens numéros - 2 impasse Boudeville - BP1121 - 31036 Toulouse cedex 1 - Tél. : 05-61-43-49-69 - Fax. : 05-61-43-44-66

❑ M ❑ Mme ❑ Mlle

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

.....

Code Postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél : .....

Je règle par ❑ chèque à l'ordre de Computec Pressimage

❑ carte bancaire n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

expire fin : ...../.....

Date et signature : .../.../2000

Bon de commande

RÉFÉRENCE	NBRE D'EXEMPLAIRES	PRIX UNITAIRE	TOTAL
		x ... F*	= F
		x ... F*	= F
		x ... F*	= F
		x ... F*	= F
		x ... F*	= F
TOTAL ANCIENS NUMEROS TTC		*Rajoutez 10 F de frais de port par revue	= F

GEN133

Courrier des lecteurs

Ici, c'est la chasse gardée du Teignard, un vieil acariâtre impossible à déloger.

Mère Teresa
Salut Teignard,
j'ai un gros problème. Je ne trouve plus de jeux pour mon Pentium 75 aux 8 Mo de RAM. Ne pourrais-tu pas en mettre sur tes CD ou m'en envoyer directement chez moi ?
En tout cas, je trouve *Gen4 PC* très bien et songe même à m'abonner.
Mon autre problème est que je ne peux plus rien lancer : je ne peux voir que les vidéos et les *screensavers*.
Alban

Oh ben alors ?
On peut plus jouer sur son antiquité ? Les vilains jeux-jeux refusent de tourner avec 8 Mo de RAM ? Quel scandale, quelle honte, il faut immédiatement déposer une plainte ! Remarque, tu as eu une excellente idée en m'écrivant : il est évident que je n'ai que ça à faire de t'envoyer à mes frais et gracieusement de vieux jeux susceptibles de tourner sur ta poubelle ! As-tu également envoyé une lettre recommandée à Bill Gates ? Comme tu dois être assez grand pour te débrouiller tout seul, regarde donc du côté des compilations de sharewares *ou télécharge-les sur le Net si tu en es équipé.*

Teignard mon amour
Coucou la Teigne,
que les choses soient claires : je n'ai pas l'intention d'agresser ni toi ni tes collègues et encore moins ton mag...
Y en a marre des guignols qui n'écrivent que pour vous critiquer ! Pour qui se prennent-ils les Seb de Floride et compagnie ?
Si ça ne leur convient pas, ils n'ont qu'à s'abonner à *Pomme d'Api* !
C'est quand même dommage que la moitié du courrier soit occupée par des gamins boutonneux en crise d'adolescence !
Il faut qu'ils comprennent tous que personne n'est au top tout le temps !
Personnellement, je trouve *Gen4 PC* génial car depuis que le frangin s'est abonné, on ne le voit plus : les jours et les nuits se succèdent sans qu'il ne lâche sa bécane ! Il en a même les yeux révulsés lorsqu'il arrête enfin !
Moi je ne lis que le courrier des lecteurs, les tests et les pages concernant Miss Croft car ça motive pour le régime !
Chacun ses préoccupations !
Enfin, vous êtes vraiment super, même le vilain père Teignard est mignon tout plein.
Emmanuelle

Y en a marre des guignols qui n'écrivent que pour vous critiquer !

Ah la la,
si vous vous y mettez toutes, comment voulez-vous que j'arrive encore à donner à ma bile (avec un « l ») un moyen de s'exprimer ? Avec vos homologues masculins au moins, ça vole toujours bas, ça critique toujours pareil et ça a des problèmes de poils, bref, c'est facile à castagner et surtout, ça fout de mauvaise humeur immédiatement. Mais vous, gentes demoiselles qui me couvrez littéralement de mails *et lettres limite parfumées, comment vous en vouloir sans passer pour un incurable mufle ? En plus, lorsque vous critiquez, c'est constructif ! Totalement déprimant. Vous prenez même parti pour votre papa Teignard ! D'ailleurs à ce sujet, non je ne suis pas mignon tout plein : je suis*

Morceaux choisis

■ Moi je dis : il y en a mare !

■ Pourquoi tu n'es jamais content des lettres que tu reçois ?
→ *Parce que vous oubliez systématiquement le chèque qui va avec.*

■ J'ai un peu vidé mon sac et je vais m'arrêter là.
→ *C'est ce que tu dis à ta copine ?*

La lettre du mois

Les femmes à poil

Salut,
j'ai un gros problème chaque mois lorsque j'investis dans un jeu. Je m'explique : je suis célibataire et c'est pas facile tous les jours. Tu me diras, cher Teignard, si je sortais plus, que je jouais moins et que j'avais plus de conversation qu'une amibe, j'en serais pas réduit à ça, m'enfin... Donc je suis célibataire et j'en ai marre d'avoir comme seules compagnes les femmes à poil qui peuplent tous nos jeux. C'est simple, ils en mettent partout et on peut pas croiser un pixel sans avoir un sein ou des formes appétissantes autour. Je ne parle pas seulement des lolos de Lara (l'bol) : dans Nox, Hecubah ressemble plus à une maîtresse SM qu'à un personnage de jeu vidéo, dans Final Fantasy VIII, le trip petites écolières vicieuses en socquettes va bon train. Ma parole, ça devient une industrie porno, le jeu vidéo ! Alors voilà, je trouve ça facile de tomber dans la tesse et ça me fait attendre des jeux comme Black & White avec d'autant plus d'impatience.
Hervé

Arg !
Bon c'est vrai que les guerrières en body, c'est devenu incontournable. En fait, c'est comme partout : à la télé, au cinéma, au bois de Boulogne, dans la presse (hum, hum) ou à la radio (euh, non, pas à la radio), on racole comme on peut. Alors lorsqu'on a peu d'idées, on se rabat sur la fesse. Une belle fille à moitié nue n'a jamais fait un bon jeu, ni une aventurière en short d'ailleurs, et cela, personne n'en est dupe. La seule question qu'on peut se poser est la suivante : les développeurs (éditeurs ?) croient-ils réellement que les joueurs achètent un jeu parce qu'on y croise au une pétasse cuirassée ?

un vieil atrabilaire obligé de porter des lunettes pour lire des lettres gueulardes et ça commence sérieusement à me taper sur le système. Alors mollo sur le destroy

Éducation « sessuelle »

Teignard, bonjour !
Aurais-tu une réponse à cette question : pourquoi les adolescents prépubères aiment tant les jeux vidéo ? Parce que moi j'en ai une le jeune s'approprie et intériorise des expériences fabuleuses qu'il ne vivra jamais réellement. Prendre un virage à 180 km/h, tuer des méchants, posséder une jeune et jolie femme, c'est vachement bien. Le jeune a enfin l'illusion d'être le maître de ses pulsions et de ses fantasmes, d'avoir une place importante dans un monde chaotique. Le jeune détient enfin le... POUVOÂÂÂÂÂR !!!
Oui mais les filles dans tout ça ? Désolée, le rôle identificatoire chez elles, ça ne marche pas. Erreur fatale des concepteurs car ils perdent ainsi plus de la moitié des parts de marché. Messieurs les concepteurs, changez un peu de registre : le modèle de la donzelle à forte poitrine avec armes surpuissantes est dépassé. Pourquoi essayer d'offrir une part de rêve érotique à un gamin à peine en âge de comprendre le principe de la procréation ?
Ce n'est pas tant le stéréotype sexuel en lui-même que je rejette, mais je ne souhaiterais pas voir le monde des jeux vidéo propager un machisme exacerbé.
Cécile, 23 ans
P.-S. : Véro, si tu lis ça, je te

La donzelle a forte poitrine avec armes surpuissante est dépassée

conseille purement et simplement d'aller voir ailleurs, avant que ce petit con qui n'a rien compris à la vie détruise complètement la tienne. (cf. *Gen4 PC* n° 132)

Hum,
alors comme ça, le jeune mâle moyen aune les jeux vidéo parce que c'est un petit complexé impubère ? Ciel ! Alors je vais vous avouer quelque chose chers lecteurs (et lectrices bien sûr) : j'aime, lorsque du haut de votre immense expérience de la vie et de votre connaissance psychologique extrême, vous vous lancez dans de grandes analyses. J'aime la pertinence de vos raisonnements ! Et pour le cinéma, tu as la même explication ? Et pour les BD, pareil ? Ben oui suis-je bête ! Soyons simples : c'est moins compliqué ! Aucune chance pour que nos jeunes amis ne jouent que pour se distraire ! Quant aux motivations profondes, elles doivent être à peu près aussi variées que les personnes qui jouent, chacun cherche dans le jeu ce qui lui manque dans la vie. Au sujet des stéréotypes féminins, je crains bien que nous ne soyons pas au bout du tunnel : des jeux actuellement en développement en sont bourrés à craquer ! Messieurs, les mains sur le clavier, tout de suite ! Et euh, au sujet de la procréation, si tu nous expliquais...

Nana terrible

Réponse au test du jeu Les Sims de Thomas Diouf (*Gen4 PC* n°1 32). Thomas, je te cite texto : Les Sims . « *Une prise en main hyper facile, et pas mal d'humour en font un bon choix pour la famille. Une occasion inespérée de réconcilier les filles avec le PC.* » Dis Thomas, tu crois qu'on fait quoi avec nos PC ? Qu'on lit les fiches cuisine de *Elle* sur Internet ?
Aussi je te propose plusieurs choses :

LES SIMS EN MODE TEIGNARD.

Sous son armure, mon amazone porte un deux pièces en peau de serpent.

1. Un duel à Half-Life. Au pied de biche, je préfère c'est plus sanglant.
2. Une partie de The Age of Kings. Je serais les Vikings, tu seras les Francs du comte Eudes, on met une équipe en Facile à l'ordi pour faire le roi Charles et on se refait la prise de Paris en 900 et des brouettes...
3. Viens voir mon amazone dans Darkstone (niveau 24, je sais j'ai fait que deux tours du jeu). Sous son armure elle porte un super petit deux-pièces en peau de serpent rouge. Hep, touche pas à l'épée 38-42, tu pourrais même pas la soulever !
4. Tu préfères Sega Rally 2 ? O K., je prends la Toyota si tu veux mais laisse-moi faire quelques réglages avant de partir.

Bon, je force le trait. C'est sûr, je viens de finir Discworld noir et toi tu dois passer tes nuits sur Quake III... Mais arrêtons de cantonner les filles au rôle de femmes-objets et les mecs à celui de bourrins, je suis sûre qu'on a tous à y gagner. Non ?
Bénédicte

Ah !
On va bientôt pouvoir ouvrir une rubrique : « La lettre de Bénédicte. » Ben si Thomas passe son temps sur Quake III, toi tu passes le tien à m'écrire ! Mais ne t'inquiète pas, je ne m'en plains pas, bien au contraire ! Bon, alors tu n'es pas la seule jeune fille à avoir été édifiée par cette phrase lapidaire, qui n'est d'ailleurs pas signée Thomas mais moi-même ! Alors avis à toutes, c'est un malentendu : cette phrase ne s'adressait évidemment pas aux allumées dans ton genre mais aux filles qui confondent un PC avec une cafetière. J'ai simplement pensé que les Sims était un excellent hameçon pour celles qui ne s'intéressent pas au jeu et qui pensent que sur PC, on passe son temps à s'étriper à coups de BFG ou de régiments de Mongols ! Alors du calme les filles, ou alors je me ferais un plaisir (peut-être partagé, sait-on jamais...) de vous administrer une bonne correction ! Capito ? ■

Monsieur le président,

avant toute chose, je me présente, je suis un être infâme, un de ces informaticiens introvertis qui ne sortent de chez eux que pour se ravitailler en sucres lents et pour acheter des jeux avec une pension d'invalidité (à force de rester collé à l'écran, j'ai perdu un œil et mes jambes sont tombées). Je ne suis jamais content, mes amis me détestent car je passe ma vie à les vanner et à « casser leurs coups » avec des « femmes » (genre d'humain avec des pis pour nourrir les enfants. Je crois que j'ai une sœur, il faudrait que je vérifie). Bref, j'ai toujours un avis - négatif - sur tout et je voudrais pousser un coup de gueule. Un coup de gueule donc contre ces messieurs de l'Âââcadémie frââânçaise. Ces gens habillés comme guignol et qui n'ont jamais vu un modem ont cru bon de nous faire leur petite leçon de « bien parler de la France ». *A priori*, j'ai rien contre le fait d'adapter les termes anglais au français, mais là, non franchement. Après le « mèl » ou l'« imèlle » (super les noms de Spice Girl), on a eu droit à l'abomination suprême, je veux bien sûr parler du bogue ? Non mais ça va pas ? C'est quoi ça ? Une marque d'aspirateur, un jeu de société ? Ou parlons-nous du truc en rapport avec les châtaignes (je le sais, j'ai vu un arbre il y a longtemps, je sais pas s'il y en a encore, il faudrait aussi que je vérifie). Ou nous parlons d'un *bug*, un dysfonctionnement informatique, terme pourtant traduisible par « insecte » ou « punaise ». Si ces messieurs du bon goût de la France veulent atteindre le parler vrai du pays de louis XIV et des 400 fromages, ils pourraient se creuser un peu les méninges (c'est pour ça que nos impôts les maintiennent en vie) et trouver un nom potable pour désigner le *bug*.
Ede Maudit

Euh, je crois que tout est dit. Si tu en as encore, balance tout.

VOUS ÊTES NOMBREUX À VOUS PLAINDRE

Les insectes sont nos amis

HOT LINES

■ ACCLAIM
Technique 01 41 06 59 97 de 17h à 19h du mardi au vendredi
Cheats tips 08 36 68 24 68 (2,23 F/mn)

■ ACTIVISION
Technique 01 41 06 59 95 de 17h à 19h, les lundi, mardi, mercredi et vendredi
Cheats tips 08 36 68 17 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

■ SIERRA/NAVAS
Technique 01 46 01 46 50 24h/24h 7j/7
Cheats tips 08 36 68 46 50 (2,23 F/mn)

■ CODEMASTERS
Technique 04 72 65 81 91
lundi et mercredi de 17h à 21h samedi de 16h à 20h
Cheats, tips 08 36 69 59 19 (2,23 F/mn)

■ CRYO
Cheats tips 08 36 68 36 82 (2,23 F/mn)

■ DISNEY
Toutes questions 01 53 75 50 50

■ EA
Technique 04 72 53 25 00 de 9h à 18h du lundi au jeudi et le vendredi de 9h à 17h
Cheats, tips 08 36 68 55 15 (2,23 F/mn)

■ EIDOS
Technique 01 41 06 96 75
du lundi au vendredi de 9h à 18h30
Cheats tips 08 36 68 19 22 (2,23 F/mn)

■ GT INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du mardi au vendredi de 9h à 19h et les lundi et samedi de 10h à 18h
Cheats, tips 08 36 68 17 71 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Activision

■ INFOGRAMES
Cheats tips 04 72 53 32 00
du lundi au vendredi de 14h à 19h
Adresse Infogrames France Service Hot line
4 rue des Draperies
69532 St-Cyr au Mont-d'Or Cedex France
Fax 04 72 53 32 50
Minitel 3615 INFOGRAMES
E-mail support@infogrames.fr

■ MICROÏDS
Technique 01 46 01 54 21
Cheat codes 08 36 68 88 81 (2,23 F/mn)
Minitel 3615 Microïds

■ MICROSOFT
Technique 01 69 86 10 20
du lundi au vendredi de 9h à 19h et le samedi de 10h à 18h

■ TAKE-TWO INTERACTIVE
Technique 01 41 06 59 95
du lundi au vendredi de 10h à 13h
Cheats tips 08 36 68 57 75
Minitel 3615 Take 2

■ TLC EDUSOFT
Toutes questions 01 46 73 08 00 du lundi au jeudi de 9h à 18h et les vendredi et samedi de 9h à 17h

■ UBI SOFT
Technique tel 02 99 08 90 77
Fax 02 99 08 96 45
Du lundi au vendredi 10h30 à 12h30 et 13h30 à 19h30
Cheats tips 08 36 68 46 32 (2,23 F/mn)
Minitel 36 15 Soft (1,29 F/mn)
E-mail hotline@ubisoft.fr

BOÎTE POSTALE

Vous pouvez m'envoyer vos lettres à l'adresse suivante
Gen4 PC - Teignard
5/7, rue Raspail
93108 Montreuil Cedex
Et pour ceux qui n'ont ni stylo, ni imprimante, ni timbre, ni rien, ils peuvent m'écrire un *e-mail* à cette adresse : **teignard@planete.net**
C'est *in, cool, fun* voire *wizz*.

Vendez, achetez, mettez à prix, fouinez...Que ce soit votre armoire normande, votre tomahawk ou votre tipi...Hugh !

Onatoo.com

La vente aux enchères sur Interne

Mai que fait la police ?

Le joli mois de mai revient donc pointer le bout de son nez... Et avec lui son cortège de promesses et d'illusions (qui a dit Daikatana ?)... Mais l'arrivée de Messiah ce mois-ci nous prouve que les jeux attendus finissent toujours par arriver !

Dark Project II : l'Âge de métal

Au lieu de cambrioler les voisins ou la chambre de votre petite sœur, préparez-vous à rutiler avec Garett le voleur. L'Arsène Lupin médiéval revient dans de nouvelles aventures, plus mystérieuses et sombres à souhait. On nous promet un univers enrichi, de sérieux challenger et un moteur 3D encore plus performant. Attention : à vos trousses de serruriers prêts, volez !

Comme le mois dernier, la déconvenue est de rigueur : pas mal de jeux ne sont pas sortis en dépit des promesses des éditeurs. On était par exemple sûrs de recevoir Devil Inside et il faudra attendre les mois à venir. *Idem* pour F1 World Grand Prix, Need For Speed : Porsche 2000 et Ford Racing ou encore Tiger Woods 2000 et Die Hard Trilogy. Quant au *data disk* pour Soleil de Tibérium (Mission Hydre), on devrait également le voir venir.

Mais aussi...

Porsche 2000

Gen4 PC CD-Rom

5-7, rue Raspail 93108 Montreuil CEDEX - France
Tél. 01 49 88 63 63 - Fax : 01 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Direction Computec-Pressimage
Président Directeur Général : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Editeur délégué : Stéphane Lavoisard
Directeur financier : Enno Eiche

Rédaction
Directeur des rédactions : Didier Latil
Rédacteur en chef : Olivier Canou
Rédacteur en chef adjoint : Sébastien Tassone
Secrétaire général de rédaction : Julio Ballester
Secrétaire de rédaction : Sophie Grimaud
Chef de rubrique : Luc Santiago Rodriguez.
Rédacteurs : Frédéric Dufresne, Rémy Goavec, Guillaume Bonjean et Cédric Gasperini
Media master : Jean Luc Lamau
Ont participé à ce numéro : Kherdine Mabrouk, Pierrick Ballon, Noël Chanal, Stéphane Prince, Frédéric Pam, Bertrand Pomart, Thomas Dioux, Yazid Amer et Jérôme Sonnet (photographe iconographe)
Directeur artistique : Frédéric Cauchy
Maquette : Régis Paillard

Publicité
Directeur commercial : Thierry Boyer
Chefs publicité : Anne Giudicelli et Grégory Ballach, assistés de Aurélie Morere
Gen4 PC est édité par Computec-Pressimage au capital de 41 250 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli (Principaux actionnaires : Pressimage, Computec Media.)
Siège : 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil CEDEX - France
Commission paritaire : 1204 K 69731
ISSN en cours - Dépôt légal 1er trimestre 2000

Groupe Pressimage
Direction du groupe
Président Directeur Général : Godefroy Giudicelli
Directeur délégué : Patrick André
Assistante de direction : Anne Deker

Publicité
Directeur commercial et marketing : Frédéric Buron

Diffusion
Directeur de la diffusion : Olivier Lepotvin
Assistante de diffusion : Chrystèle Bono (dépositaires de presse)
Chef de promotion : Laurence Paganucci

Fabrication
Directeur technique de la rédaction : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc assistée de Sandrine Bourgeois
Responsable Pré-presse : Frédéric Levesque
Adjoint : Philippe Martin

Multimédia
Directeur : Claude Flammia

Finances et administration
Directeur administratif et financier : Eric Bourdonnec
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib
Comptabilité fournisseurs : Yolaine Huel.
Comptabilité clients : Patrick Vendendriessche
Crédit manager : Stéphane Bouchard
Responsable juridique : Françoise Linossier
Responsable ressources humaines : Virginie Guyard

Systèmes d'information et centre d'essai matériel
Directeur : Christian Marbaix

Abonnements
12 numéros France : 299 F. DOM TOM et étranger : 419 F
Service abonnement
55, route de Longjumeau - 91387 - Chilly Mazarin CEDEX
Tel : 01 64 54 76 89 - Fax : 01 64 54 76 66

Anciens numéros
BP1121 - 31036 Toulouse CEDEX 1
Tel : 05 61 43 49 69 - Fax : 05 61 43 49 66

Régie numérique (CD-ROM, Internet) :
Impact Media (www.impact-media.fr)
P.D.G. : Edouard Marquis.

Chargé des ventes CD-ROM : Martin Fraenkel (poste : 3233 - martin@impact-media.fr)
38, rue Garibaldi - 93108 Montreuil
Tél : 01 49 88 32 32. Tel : 01 49 88 32 42.

L'envoi de tout texte, photo ou document implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que « les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective » et, d'autre part, que « les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration », toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite (alinéa premier de l'article 40).
Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants de l'ancien Code Pénal.
Crédits photos et © Copyright0K - tous droits réservés.
Imprimé par Quebecor à Torcy

Boulanger

La sélection du mois

LES NOUVEAUTES

249 FRS
HACHETTE
TELETUBBIES 2
• Eh, oh !!! Tinky, Winky, Dipsy, Laa-Laa et Po n'en finissent pas d'entraîner les enfants dans une ronde d'activités ludiques.

369 FRS
UBI SOFT
FORCE COMMANDER
• Retrouvez les héros de la première trilogie STAR WARS dans un jeu de stratégie en temps réel. En cadeau chez BOULANGER : le poster collector du jeu.

329 FRS
MATTEL INTERACTIVE
SCRABBLE
• Joueur occasionnel ou adepte chevronné, vous trouverez une formule de jeu adapté à votre niveau : toute la magie du Scrabble sur votre PC.

LES BONNES AFFAIRES

79 FRS LE TITRE
UBI SOFT
COLLECTION KOLL 2000
• Les meilleurs des jeux LucasArts : 3 produits pour 79F

LES INDISPENSABLES

249 FRS
EIDOS
TOMB RAIDER : LA REVELATION FINALE
• Retrouvez Lara dans ses nouvelles aventures pour 249F.

369 FRS
ELECTRONIC ARTS
F1 2000
• Rivalisez avec les pilotes et les écuries de la saison 2000. Sensations et vitesses garanties !

LE PRODUIT DU MOIS

199 FRS
MICROSOFT
FLIGHT SIMULATOR 98 CLASSIC
• Le réalisme pousse à l'extrême ! Flight Simulator 98 Classic à 199F est tout simplement incontournable.

"Boulanger sur Internet"
http://www.boulanger.fr

■ Fans de logiciels, le Carte Microshop est faite pour vous.

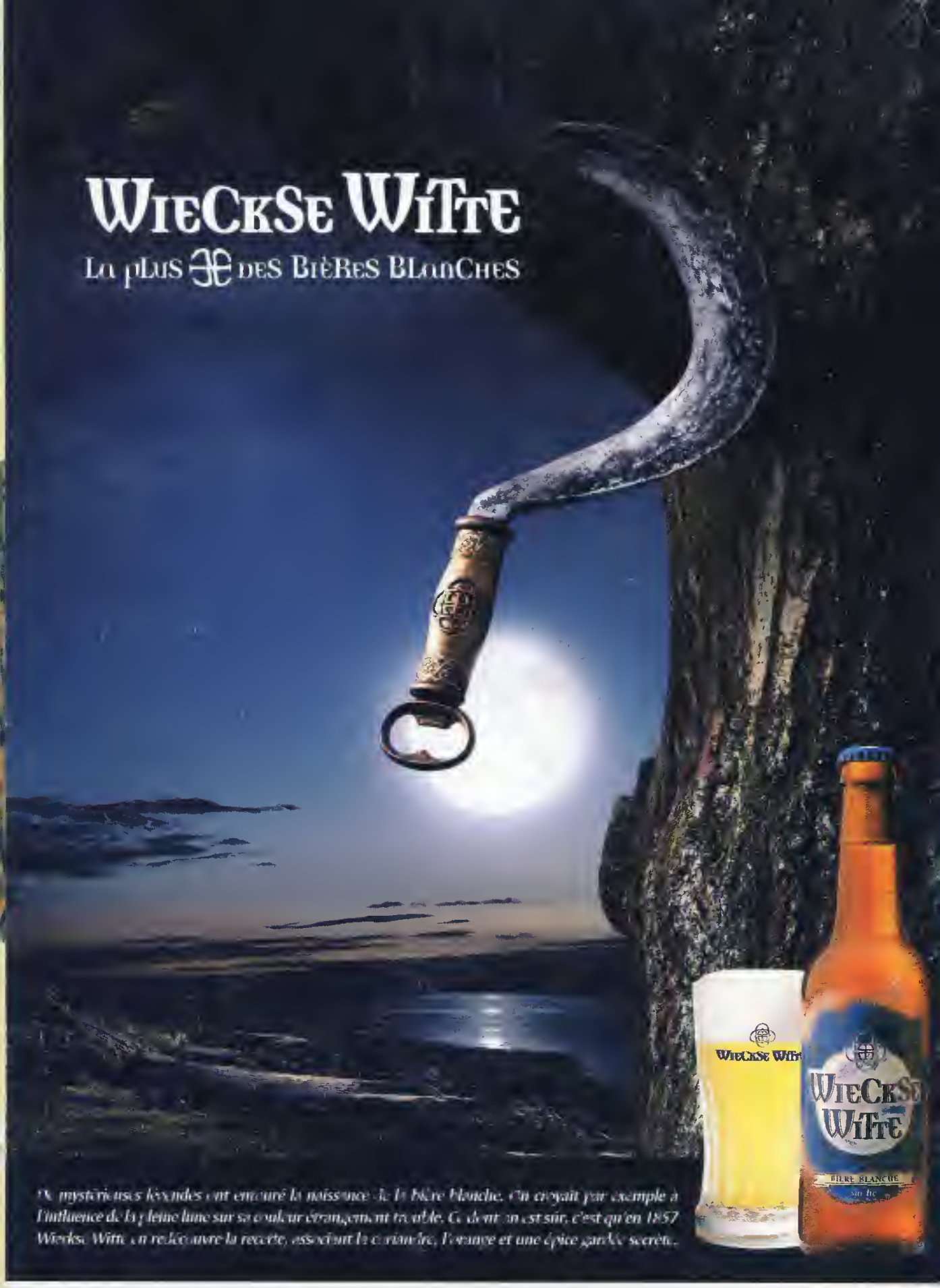
AMIENS • ANGERS • AUBAGNE • AULNAY-SOUS-BOIS • AVIGNON LE PONTET • BETHUNE • BORDEAUX LE LAC • BORDEAUX MERIGNAC • BOULOGNE ST MARTIN • CAEN • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE GRANDE-SYNTHE • ENGLOS • FONTENAY-SOUS-BOIS • GRENOBLE ECHIROLLES • GRENOBLE ST EGREVE • LA ROCHE SUR YON • LEERS • LE MANS LA CHAPELLE ST AUBIN • LE MANS • LENS VENDIN-LE VIEIL • LOGNES • LYON LIMONEST • LYON ST PRIEST • MANTES BUCHELAY • MASSY • MELUN CESSON • MONTIGNY LES CORMEILLES • MULHOUSE KINGERSHEIM • NANTES ATLANTIS • NANTES PARIOIS • NANTES REZÉ • NIMES • NOYELLES-GODAULT • ORLEANS • ORMESSON • OSNY • PAU • PLAISIR • PLAN DE CAMPAGNE • RENNES • ROANNE • RONCO • ST BRIEUC • ST EMILION LIBOURNE • TOULOUSE PORTET SIGALONNE • TROYES • VALENCIENNES PETITE-FORÊT • VANNES PLOEREN • VILLENEUVE D'ASCQ • VITROLLES

Boulanger

Conception et réalisation Partenaire Média - Tél : 01 49 88 65 65

WIECKSE WITTE

LA PLUS DES BIÈRES BLANCHES



De mystérieuses légendes ont entouré la naissance de la bière blanche. On croyait par exemple à l'influence de la pleine lune sur sa couleur étrangement trouble. Ce dont on est sûr, c'est qu'en 1857 Wieckse Witte a redécouvert la recette, associant le coriandre, l'orange et une épice gardée secrète.

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. CONSOMMER AVEC MODÉRATION